MICRO Manía

Año IV · N.º 33 · Sólo para adictos · 375 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 355 ptas



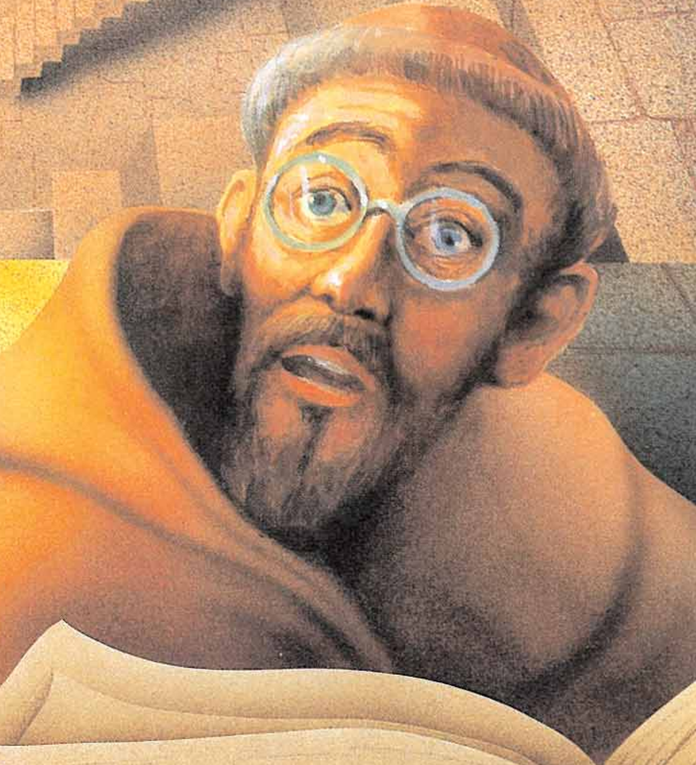
Todo un juego de película

MASTERS DEL UNIVERSO

Te explicamos cómo recuperar la verdadera llave cósmica

GAUNTLET II

Trucos y pokes



NEBULUS

Cargadores y mapa del ùltimo èxito de Hewson

LA ABADÍA DEL CRIMEN

Descubre con nosotros el misterio del laberinto

HOBBY PRESS



¡NO PUE

Cuando en Marzo del año pasado, en
nuestros juegos a 875 ptas., fueron m
locos, que nos íbamos a arruinar, que
juegos originales, que nos estrellarían

Pero se equivocaron. Y se equivocaro
que en ERBE contábamos. ¡¡TU APOY

Ha sido gracias a ti y a tu decisión
hayamos conseguido nuestro objetivo

Por eso, para agradecértelo y celebrar
precios:

***Por cada juego que compre**

de este año, podrás llevarte o

Aprovéchate,

dos juegos y p

Y es que en  **¡¡L**

DE SER !

ERBE decidimos bajar los precios de
uchos los que dijeron que estábamos
nunca conseguiríamos que compraras
nos... que bla bla bla bla bla...

n en algo importantísimo. Algo con lo
/O!!

de comprar juegos originales el que
.

el primer aniversario de la bajada de

s entre el 1 y el 31 de Marzo

tro, el que tú elijas, de regalo.

en Marzo elige

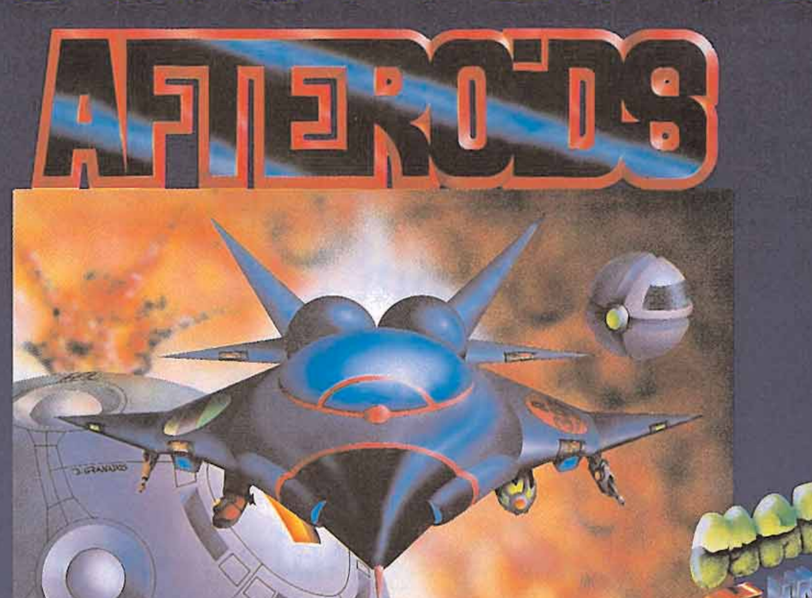
aga solo uno.

A LOCURA CONTINUA!!

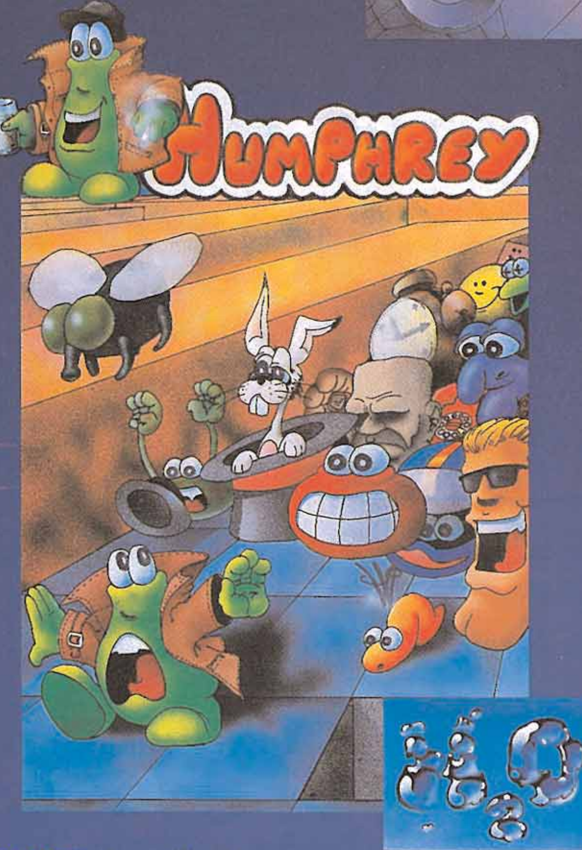




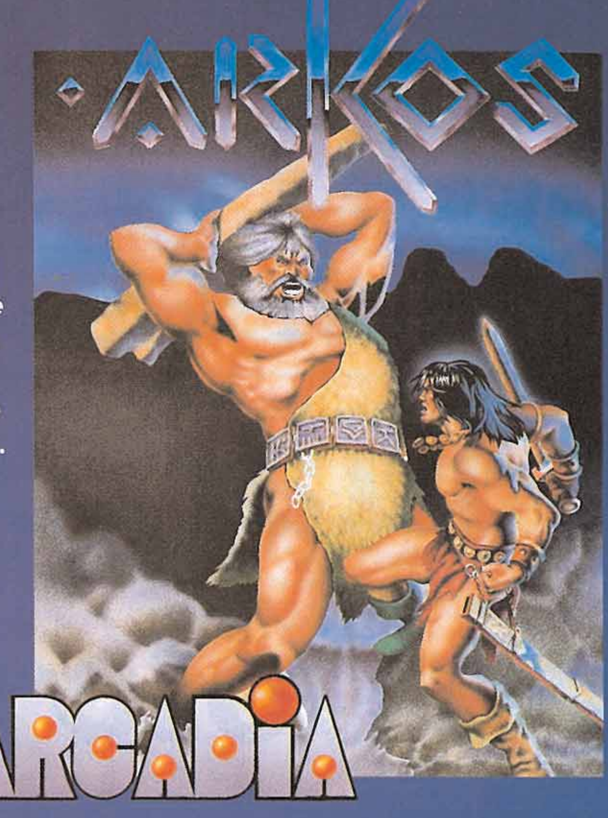
LA ELECCIÓN ES TUYA



AFTEROIDS: El gran juego de acción que pondrá a prueba tus reflejos.



HUMPHREY: La adicción por excelencia. Una persecución sin límites.



ARKOS: El arcade que esperabas. Exclusivo sistema de tres cargas.

ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. BETANZOS, 85. ESTUDIO 2.
28034 MADRID. TEL.: (91) 739 30 23
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 04

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión
Director:
Domingo Gómez
Maquetación:
Berta Fernández
Redactor Jefe:
Cristina Fernández
Redacción:
Pedro Pérez
Colaboradores:
Francisco Verdú
Javier Elices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza
Secretaria Redacción:
Carmen Santamaría
Jefe de Publicidad:
Mar Lumbreras
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Luis Muñoz
José Luis Ángel García
Portada
Manuel Barco

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez
Jefe de Administración
José Ángel Jiménez
Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dpto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER
Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40
Fotomecánica
Ibérico

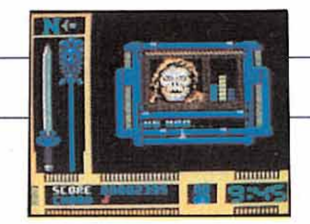
Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de Ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



AÑO IV. N.º 33. Marzo 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)

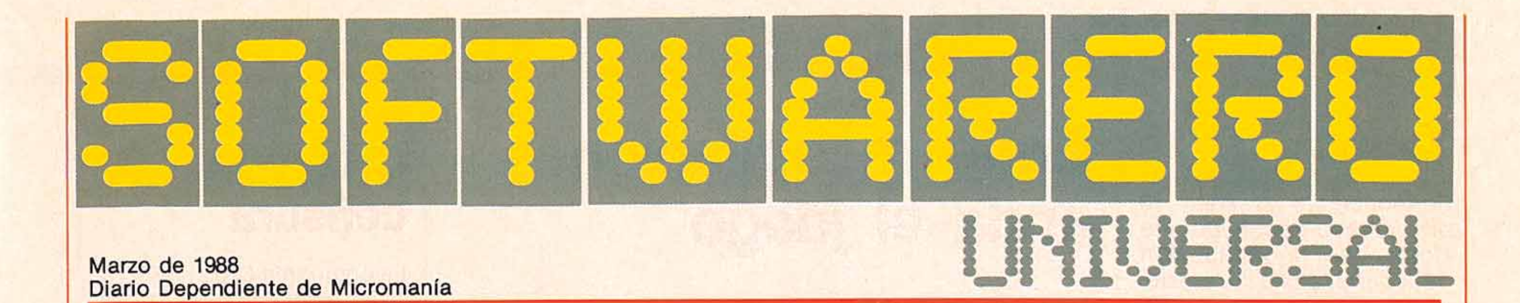








Despues de abrir fuego...
¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!
875
TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad
INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad
FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad
EMPIRE
C-64, Spectrum, Amstrad
DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad
CHALLENGE OF THE GOBOTS
C-64, Spectrum, Amstrad
HIVE
C-64, Spectrum, Amstrad
STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad
BRIDE OF FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad
C-64, Spectrum, Amstrad
KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad
STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX
DRO SOFT
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

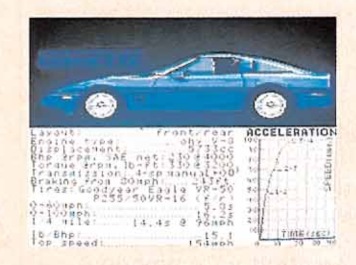


De simuladores está el mundo lleno

Entre las compañías punteras en la creación de simuladores, ocupa por derecho propio un lugar destacado Electronics Arts.

Prueba de ello son los cuatro títulos que comercializará próximamente.

Test Drive es un simulador de coches que nos permitirá conducir desde un Porche a un Lamborghini, pasando por una amplia gama de deportivos que harán temblar de emoción a los más expertos pilotos. En él destaca la sensacional puesta en escena y un no menos espectacular movimiento.

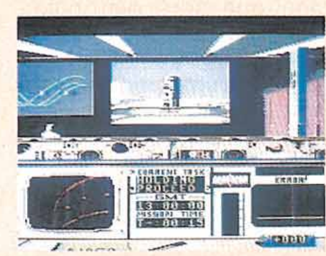


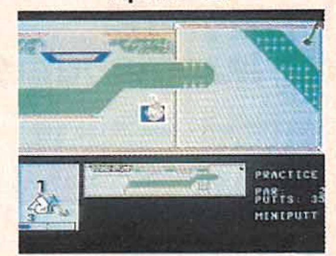
Test Drive.

Test Drive se repartirá los laureles del éxito con **Apollo 18**, una aventura espacial, que combina a partes iguales la adicción del arcade y la estrategia de los simuladores.

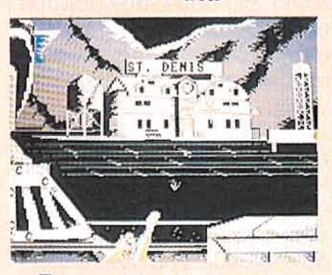
Junto a ellos y también en el podium de honor, **Mini Putt** un simulador de golf que rompe el monopolio que hasta ahora había tenido U. S. Gold en este tipo de juegos con la serie Leader Board.

Electronic Arts prepara también el lanzamiento de otro simulador, basado en esta ocasión en la segunda guerra mundial que llevará por título **Escape to Normandy**.


Apollo 18.



Mini Putt.



Escape to Normandy.

Conversiones para MSX

La compañía Bug Byte ha firmado hace muy poco un acuerdo con Namco, autora de muchos títulos que despiertan expectación en las máquinas recreativas. El acuerdo permitirá a Bug Byte realizar durante el presente año, las conversiones para MSX de seis clásicos arcades. Sus títulos son: **Pac-Man, Galaxian, Rally X, Mappy, War Warp y King & Balloon.**

Para contentar a todos los usuarios también está prevista la aparición en la versión de Spectrum de dos nuevos programas, **Piggy** y **S.T.I.** Commodore también tendrá reservado un amplio espacio y entre otros llegarán **Droid Dreams, Little Green Man** y **Star Soldier**.

Octubre rojo

Un nuevo simulador de submarinos llega a nuestros ordenadores. Su título es **The Hunt for Red October**, y está basado en la novela del mismo nombre. Nos brindará la posibilidad de controlar el Red October, un sofisticado submarino creado por los rusos. Aparecerá en las versiones de Spectrum, Commodore y Atari, y la compañía original es Argus Press.

¡Acción!

Ocean ha optado por explotar el filón de las grandes producciones cinematográficas y tras **Platoon**, ha conseguido los derechos para llevar a la pequeña pantalla las aventuras de **Robocop**. El programa tardará algunos meses en aparecer, pero eso sí, cuando lo haga llegará simultáneamente para todas las versiones.

Pero no sólo Ocean quiere quedarse con este gran pastel. Activision también ha conseguido los derechos de otra gran producción que pasó hace algún tiempo por nuestras pantallas. Hablamos de **Predator**, el más directo competidor de **Platoon** en nuestros cines, basado también en la guerra del Vietnam. En **Predator** la acción del Ejército americano se mezcla con una espectacular dosis de ciencia ficción con monstruos espaciales de poderes inusitados.



En marcha con Go!

Go! ha necesitado sólo unos meses para ocupar un lugar destacado en el panorama del software internacional. Ahora vuelve a sorprendernos con **Bedlam**, un arcade que es una peculiar adaptación de uno de los juegos más clásico de la historia, el lanzamiento de disco, aunque en esta ocasión nuestro único objetivo sea esquivar los discos y destruir con ellos a nuestros contrincantes. **Bedlam** llegará próximamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y PC.

Entre recopilaciones anda el juego (Pág. 8)

Promoción especial aniversario (Pág. 8)

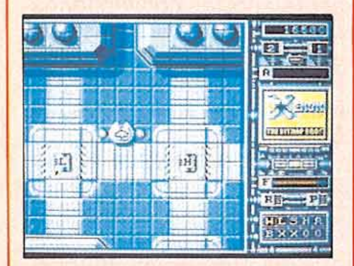
Cinemaware (Pág. 9)

Xenon

Perteneciente al sello 16 bits, creado por Melbourne House para la distribución de programas en las versiones de Atari, Amiga y PC, llega a nuestros ordenadores **Xenon.**

En la línea de los más clásicos arcades, **Xenon** destaca por la espectacularidad de sus gráficos y la perfección del movimiento, en la potente nave protagonista indiscutible de este agresivo arcade.

Xenon aterrizará dentro de muy poco en España, distribuido por Dro Soft.



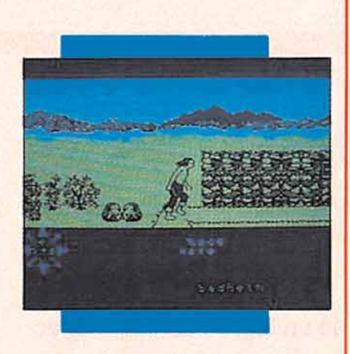
Los grandes del mundo

Desde hace algún tiempo y con cierta regularidad, la mayoría de las grandes compañías del software han puesto en circulación paquetes de recopilación de grandes éxitos. En esta ocasión Epyx y U. S. Gold, su distribuidora en Inglaterra, han sido los promotores de un variado paquete. Su título es **The World's Greatest** e incluye cuatro programas. Tres de ellos, **World Games, Winter Games** y **Super Cycle**, pertenecientes a la gama de simuladores deportivos que lanzó a la fama a Epyx e **Impossible Mission**, el arcade de habilidad que nos trajo de cabeza hace algunos meses, buscando la clave de un científico chiflado.

El paquete que aparecerá en principio sólo para Amstrad, estará disponible en España dentro de muy poco, distribuido por Erbe.

Entre recopilaciones anda el juego

Gargoyle, la compañía creada por Steve Turner, ha realizado una nueva recopilación que será distribuida por Hewson Consultants. Ésta incluye tres títulos para Spectrum, pertenecientes a la serie de aventuras célticas, que comenzaron con **Tir Na Nog,** continuaron con **Dun Darach** y **Marsport** para cerrar la trilogía.



La victoria de las máquinas

Directamente desde las máquinas de la calle, llega a nuestros ordenadores una nueva conversión de Imagine. En este caso, la compañía original es SNK y el título del programa **Victory Road**, sin duda muy popular entre quienes sigan más o menos de cerca las novedades en máquinas recreativas.

La acción se desarrolla en una futurista metrópoli y los dos protagonistas, hermanos para más señas, deberán poner todo su empeño en rescatar a sus respectivas novias secuestradas por una peligrosa banda de macarras.

Aunque **Victory Road** tardará todavía algún tiempo en aparecer está prevista su conversión para Spectrum, Amstrad y Commodore.



Promoción aniversario

Muchos de vosotros recordaréis que en marzo del pasado año, Erbe Software optó por bajar radicalmente el precio del software de acción. Mucho ha llovido desde entonces, pero a todas luces, los resultados no han podido ser más favorables por la buena acogida de la medida entre todos los usuarios y el considerable aumento de las ventas. Para celebrarlo, Erbe Software llevará a cabo durante el presente mes una promoción especial aniversario. Ésta consiste ni más ni menos que en la posibilidad de conseguir dos programas al precio de uno. Por cada programa que se compre en cinta a 875 pesetas, distribuido por Erbe, en cualquiera de las versiones disponibles, y en todos los centros comerciales del país, podrá elegir otro programa del catálogo al increíble precio de cero pesetas, es decir, completamente gratis.

Una gran noticia que sin duda alegrará a todos aquellos que han contribuido a que la industria del software vaya hacia arriba.

CRL y la censura

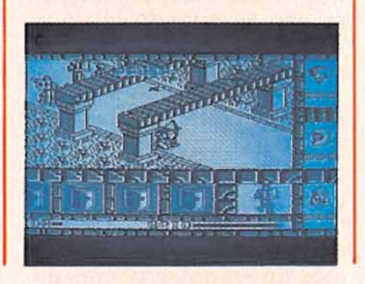
La compañía CRL, distribuida en España por Dro Soft, ha dado vida en los últimos meses a programas tan populares como el censurado **Jack the Ripper** que apareció en el mercado londinense con el sello que prohibía su venta a menores de 18 años, ha decidido olvidar las originalidades y ponerse a bien con la censura rescatando para uno de sus



últimos juegos, **Stratton**, uno de los argumentos más machacados de la historia del software. **Stratton** nos traslada a un escenario galáctico concretamente a una estación espacial que debemos desactivar. Para ello recorreremos todos los niveles de la nave, reparando los circuitos destruidos.

El Cid

Aunque con algunos meses de diferencia desde que aparecieron las versiones de Spectrum y Amstrad de **El Cid**, por fin los usuarios de MSX podrán acompañar a este popular héroe nacional, gracias al equipo de programadores de Dro Soft.



Flash Point

Mucho nos tememos que aunque el incesante número de programas que constantemente aparecen en el mercado amenaza con agotar las células grises de los programadores, todavía surgen títulos capaces de asombrarnos. Éste es el caso de **Flash Point** la nueva producción de Ocean que promete revolucionar el concepto de arcade espacial con una ambientación tridimensional.



Flash Point llegará dentro de muy poco en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.

Pero no se quedan aquí las novedades de Ocean, también hará su aparición estelar próximamente **Eco**, un nuevo concepto de juego animado con gráficos vectoriales, que llegará exclusivamente en las versiones de Atari y Amiga. Seguiremos informando.

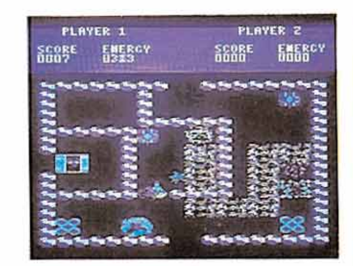
Conversiones para PC

Poco a poco, a medida que aumenta el parking de PC, muchos de los programas que han hecho las delicias de muchos de los fanáticos del joystick, van ocupando también un lugar en el software para PC.

Storm, es uno de esos programas y aunque desde que aparecieron las primeras versiones para Spectrum y Amstrad, ha pasado mucho tiempo, ahora llega con renovados ánimos. Su argumento nos traslada a una lejana tierra, donde el fornido protagonista Storm, y uno de sus más fieles amigos deberán rescatar a una inocente muchachita raptada por los secuaces de turno.

En el más puro estilo arcade, se añaden unas cuantas gotas de videoaventura, escogiendo y utilizando en el momento adecuado los diferentes objetos del juego.

Storm llegará para PC y la compañía artífice del invento es Mastertronic, distribuida en España por Dro Soft.



Cinemaware

La compañía británica Mirrorsoft anunció hace pocos días a la prensa el lanzamiento de un original programa, que responde al título de **Tetris**. Éste aparecerá para todas las versiones, incluido Atari y Amiga. También aprovechó la ocasión para presentar la serie Cinemaware, que desarrollará a lo largo del presente año, programas basados en grandes producciones cinematográficas.

Topo Soft

Desde que el software nacional ha conseguido alcanzar el prestigio y la calidad necesaria para traspasar nuestras fronteras y ocupar el lugar que se merece en el panorama internacional, cada vez es mayor el número de programas que compiten con sus rivales más cercanos.

En esta ocasión y con carácter de riguroso estreno han llegado a nuestra redacción los próximos lanzamientos de Topo Soft.





Éstos son: **Ale hop!**, un arcade tan divertido como su título que presenta desde una perspectiva horizontal a una oronda protagonista que deberá vencer los diferentes obstáculos del juego en una carrera contra reloj, y **El mundo perdido**, una videoaventura con un cuidado tratamiento gráfico.

Ambos programas aparecerán para MSX, y **El mundo perdido** también en la versión de Spectrum.

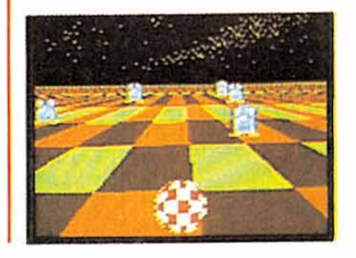
Infogrames

Al igual que Melbourne House, la compañía Infogrames ha desarrollado un nuevo sello que se encargará de la distribución exclusiva de programa para Atari ST.

Entre sus próximos lanzamientos destacan **Trauma** y **Phoenix**, dos trepidantes arcades espaciales, y **Bubble Ghost**, una terrorífica y divertida aventura en la que se mezclan la adictividad del arcade con la complejidad de las videoaventuras.

Trailblazer II

Sin duda quienes sigan de cerca el mundo del software recordarán un programa que revolucionó el concepto del arcade, hablamos de **Traiblazer**. Ahora, algún tiempo después, aparece su segunda parte y en ella además de respetar las características de la primera versión, se añaden elementos y enemigos, para aumentar la emoción de esta original carrera de obstáculos.



Su título es **Cosmic Causeway** y la compañía que le ha dado vida es Gremlin Graphics. **Cosmic, Causeway** aparecerá en principio para Commodore.

Diamond

Desde estas mismas páginas hemos apoyado en más de una ocasión, el nacimiento de nuevas compañías. Ahora asistimos al alumbramiento de Diamond, una compañía inglesa que se encargará de la producción de software para Amiga.

Entre los títulos que aparecerán próximamente destacan **Crazy Foot-ball, Pinball** y **Nakamoto.**

Bienvenidos.

BIBLIOMANÍA

**** MUY BUENO · *** BUENO · ** NORMAL · * FLOJO · ⊖ PÉSIMO

PROCESADORES DE TEXTOS

PROCESADOR DE TEXTOS

160 págs.
1.165 ptas.

Partiendo de un procesador genérico, este texto de la colección Aplicaciones de SM, explica qué es, para qué sirve, y cómo funciona un procesador de textos. El texto no pretende ser un manual de utilización, sino una guía general de las posibilidades de los procesadores, ya que cada procesador presenta opciones particulares y diferentes niveles de complejidad.

Además, el texto incluye varios capítulos en los que se inicia al lector en la práctica del periodismo con ejemplos prácticos y ejercicios. Un libro ameno recomendado para los más pequeños.

SM
* * *

Lowy, Mansilla, Moral

NIVEL «I»

LENGUAJES

"C" PARA PROGRAMADORES PROFESIONALES

233 págs.
2.332 ptas.

Este libro proporciona una descripción detallada de la última propuesta estándar ANSI para el lenguaje «C» y está basado en la experiencia del autor, incluyendo las clases impartidas a programadores expertos.

Además de introducirnos en el lenguaje «C» nos muestra el contenido de una completa biblioteca estándar, prestando una especial atención a dos importantes grupos de funciones: manejo de cadenas y entradas/salidas.

RA-MA
* * *

Keith Tizzard

NIVEL «C»

APLICACIONES

DBASE III PLUS GUÍA DEL PROGRAMADOR

285 págs.
2.650 ptas.

Este nuevo título viene a engrosar el ya nutrido número de libros dedicados a clarificar el enrevesado mundo de las aplicaciones profesionales para IBM. Y lo hace en esta ocasión con la archipopular Base de Datos DBase III.

En él podremos encontrar toda la información necesaria para sacar de este programa el máximo rendimiento y completar algunos conceptos que quizá quedaban poco claros en el manual, siendo, no cabe duda, un buen sustituto de éste.



Ramón M. Chorda, Cristina Mainar

NIVEL «I»

PROGRAMACIÓN

TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN



440 págs.
2.335 ptas.

Partiendo de una breve introducción a los ordenadores y a los diferentes tipos de programación, el texto profundiza en el lenguaje Pascal y en las estructuras de datos, abordando todos los aspectos que pueden interesar al lector. Un completo texto que perfectamente puede ser utilizado como libro de texto en los primeros cursos de la carrera de informática, que pese a la claridad en la explicación precisa conocimientos de informática para sacar de él el máximo rendimiento.

Paraninfo
* * *

Alonso, Morales

NIVEL «C»

LENGUAJES

GW BASIC BÁSICA

244 págs.
1.950 ptas.

A pesar de todo, el Basic sigue siendo el lenguaje más popular entre todos aquéllos que se incorporan por primera vez al mundo del ordenador. Y quizá de todas sus versiones la más extendida sea el GW Basic.

Este libro nos explica paso a paso cómo se programa en este lenguaje, a través de numerosos ejemplos, todos ellos ejecutables en ordenadores IBM y compatibles.

También se trata todo lo referente a ficheros secuenciales, aleatorios, a gráficos y a sonido.



Fco. Javier Ceballos

NIVEL «I»

APLICACIONES

OPEN ACCESS II

238 págs.
1.680 ptas.

Estamos ante un libro eminentemente práctico que nos enseña mediante numerosos ejemplos a utilizar el OPEN ACCESS II, obteniendo un mayor rendimiento desde un primer momento, sin necesidad de tener conocimientos previos, e incluso sin haber leído el manual del programa.

La simple lectura del capítulo 1 proporciona al usuario de OPEN ACCESS II la base necesaria para empezar a trabajar con el programa y entender el resto de los ejemplos que se desarrollan a lo largo de los siguientes capítulos.

Paraninfo
* * * *

M.ª T. Gómez, A. Gomel

NIVEL «I»

EDUCATIVOS

SISTEMAS DE ECUACIONES



32 págs.
4.770 ptas.

Perteneciente a la colección Patágoras de software educativo, este texto de la serie matemáticas, recomendado para lectores entre 11 y 16 años desarrolla los conceptos relacionados con los sistemas de ecuaciones de primer grado con dos incógnitas.

El libro incluye, además, un disco para PC que desarrolla el contenido de éste y plantea al lector problemas que debe resolver. Una nueva y original forma de aprender matemáticas.

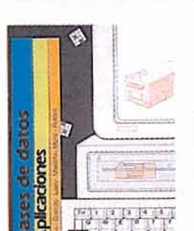


Lowy, Mansilla, Robles

NIVEL «I»

BASES DE DATOS

BASES DE DATOS



143 págs.
1.165 ptas.

Nos encontramos ante un nuevo texto de la colección Aplicaciones especialmente recomendado para los pequeños. Un lenguaje sencillo y animado con divertidos dibujos, dan vida a un texto muy ameno que partiendo de una base de datos genérica va explicando cuál es la utilidad de ésta y todo lo relacionado con la creación de ficheros. Además, utilizando ejemplos prácticos nos presenta las diferentes metodologías para la creación de archivos.





C.G.L.M.M.R.

NIVEL «I»

NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.



¡¡ POR FIN !!
MATCH DAY II
ERBE Software
ocean
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.
DELEGACION CATALUÑA
C/. VILADOMAT, 114. 08015 BARCELONA. TELEF. (93) 253 55 60
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3. 07003 PALMA DE MALLORCA. TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A. 35007 LAS PALMAS. TELEF. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO. 32208 GIJON. TELEF. (985) 15 13 13

SPECTRUM, AMSTRAD COMMODORE, OCEAN

Platoon no es un programa más, ni siquiera es un programa de guerra, es mucho más que todo eso. Es una nueva producción, casi cinematográfica, que promete batir todos los récords de audiencia.

Basado en la película del mismo nombre, este nuevo programa de Ocean ha rescatado los elementos más interesantes del argumento original para conseguir un arcade en el que predomina la adicción, sin convertirse por eso en una monótona carrera acribillando enemigos.

Si decides emprender con nosotros esta peligrosa aventura, adoptarás el papel de uno de los cinco soldados que componen un pelotón infiltrado en territorio enemigo. Claro que cuentas con la ventaja de poder transferir el control de la situación en algunos momentos a cualquiera de los otros miembros del equipo, si tu salud o tu moral están disminuidas por los disparos enemigos.

Al contrario de lo que ocurre en la mayoría de los programas de este tipo, no sólo debes preocuparte de esquivar enemigos y trampas, sino de controlar tu moral, ya que en el juego también se refleja la tensión psicológica de los soldados, base de la película. Si por error disparas contra un vietnamita desarmado o eres herido, tu moral descenderá, pero si por el contrario recoges objetos útiles, como víveres o medicinas, ésta aumentará. Por tanto, no debes olvidar en ningún momento controlar este aspecto.

Platoon consta de cinco fases que se cargan en bloques, independientemente desde cinta, de forma que para poder pasar de fase debemos haber superado con éxito la anterior. En conjunto conforman un extenso mapeado, con diferentes perspectivas en cada fase, constituyendo por sí mismas juegos independientes, tanto en sus planteamientos como en sus objetivos.

La jungla y la aldea

Nuestro objetivo en esta fase es recorrer la jungla hasta llegar a la aldea, donde podremos encontrar algunos objetos imprescindibles para continuar y, finalmente, localizar una trampilla que nos dará acceso a los túneles, escenario de la siguiente fase.

En la jungla deberemos preocuparnos, además de evitar los disparos enemigos, de descubrir cuáles son las trampas que éstos han preparado para darnos un cordial recibimiento. Durante el recorrido deberemos recoger la munición repartida por la selva.

Para poder llegar a la aldea, primero debemos volar un puente que permite a los vietnamitas seguirnos. Para ello debemos recoger los explosivos. Una vez en la aldea buscaremos una linterna y un mapa, que nos permitirá movernos por los túneles cuando descubramos la trampilla.

Los túneles

Ésta es tal vez la fase más espectacular, ya que la acción transcurre en la penumbra y los enemigos surgen de las aguas como por arte de magia. En los túneles encontraremos habitaciones, vigiladas en la mayoría de las ocasiones, que esconden importantes objetos. Nuestro objetivo es localizar una bengala y una brújula para poder guiarnos en la siguiente fase de selva.

En esta fase no podrás pasar el control a ninguno de los soldados de tu pelotón.

El bunker

Si consigues localizar con ayuda del mapa la salida de los túneles, te encontrarás situado en una trinchera. Las bengalas te permitirán descubrir a tus atacantes convirtiéndolos en un blanco perfecto, aunque por la misma razón, ellos podrán también localizarte a ti.





La jungla

Tu único aliado en esta fase será tu brújula. Gracias a ella podrás buscar un lugar seguro, tu objetivo prioritario, ya que la selva en pocos segundos sufrirá un ataque aéreo.

Para aumentar la emoción de esta vertiginosa carrera, en esta fase también encontraremos trampas y alambres de espino que nos impedirán tomarnos un respiro, además, de entre todas las rutas existentes deberemos escoger solamente la que nos conduce al refugio, tarea que sobre la marcha es bastante complicada.

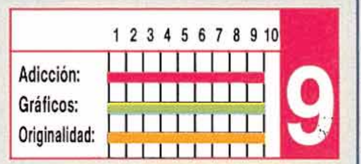
La trinchera

Cuando todo parece indicar que has llegado a un lugar seguro, descubrirás en él cómo uno de los sargentos de tu pelotón intentará acabar con tu vida para evitar que le descubras, ya que indirectamente es el responsable de la muerte de otro de los sargentos del grupo. Teniendo en cuenta que debes acabar con él antes de que el ataque aéreo sea efectivo, dispones de pocos segundos para conseguir cinco tiros directos con las granadas, que habrás recogido, previamente, en la trinchera.

Platoon es un programa superadictivo en el que la complejidad, lejos de desanimar, invita a adentrarse en el juego. Gráficamente sus programadores han conseguido crear la ambientación perfecta para que el usuario, lejos de permanecer ajeno a él, conforme un complejo juego, en el que sólo preocupa sobrevivir.

Unido a una gran variedad de movimientos que, además de las direcciones clásicas, permitirán a los protagonistas agacharse, saltar, avanzar por las lianas y utilizar en cada momento el armamento preciso, constituyen un completo juego al que deberemos dedicar varias horas, no tanto por su complejidad, ya que su manejo es sencillo, sino por su gran extensión.

Platoon es todo un reto para los más expertos profesionales del joystick. ¿Te atreves a afrontarlo?



SPECTRUM

LISTADO 1

```
   1 REM *************************
   2 REM *                       *
   3 REM * CARGADOR DE PLATOON   *
   4 REM *                       *
   5 REM * PARA SPECTRUM 48K     *
   6 REM *                       *
   7 REM * POR J.J.G.O.          *
   8 REM *                       *
   9 REM *************************
  10 REM
  20 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000,53
9
  30 POKE 23658,8
  40 LET A$="F1. BALAS ILIMITADA
S": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64481,0
  50 LET A$="F1. GRANADAS ILIMIT
ADAS": GO SUB 1000: IF A THEN PO
KE 64489,0
  60 LET A$="F1. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64484,0:
 POKE 64492,0
  70 LET A$="F2. BALAS ILIMITADA
S": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64502,0
  80 LET A$="F2. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN FOR R=64504 T
O 64515: POKE R,0: NEXT R
  90 LET A$="F3. TIEMPO ILIMITAD
O": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64521,0
 100 LET A$="F3. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64536,0:
 POKE 64531,0
 110 LET A$="F3. MUNICION ILIMIT
ADA": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 64525,0: POKE 64528,0
 120 PRINT INK 7; PAPER 1; FLASH
 1;AT 20,0;"      PUEDES CARGAR L
AS FASES           EN CUALQUIER
ORDEN      "
 130 PAUSE 100: PRINT USR 64317
1000 INPUT "": LET A$=A$+"?": PR
INT #1; PAPER 1; BRIGHT 1;AT 1,0
;TAB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD PLATOON" LINE 0
```

SPECTRUM

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	083E0A3D20FD081809CD	672
2	0DFAD03E163D20FDA704	1072
3	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364
4	F4792F4FE607F608D3FE	1447
5	37C9F33E023223FAF608	1152
6	D3FEDBFE1FE6204FD51E	1553
7	20069CCD09FA30F73EC2	1209
8	B830F21D20F106C9CD0D	1201
9	FA30E878FED430F4CD0D	1626
10	FA30DE1E07212FFB4623	993
11	CD09FA30D27E23B830CD	1320
12	1D20F13E013223FA069E	864
13	D12E043E0818023E09CD	631
14	0FFAD000003E0ECD0FFA	1019
15	D03E133EBCB8CB15069E	1111
16	D27FFA3E3ABDC0268626	1298
17	0006B22E013E0418163E	405
18	EEADC611DD7700DD231B	1249
19	06B22E01003E0218023E	383
20	09CD0FFAD0CD00FAD03E	1412
21	133ED0B8CB1506B2D2BD	1280
22	FA7CAD677AB320CF3EEE	1490
23	ADC611DD7700DD231B2E	1057
24	023E0406B3CD0BFBD03E	990
25	082E0206B3CD0BFBD03E	978
26	7FBD373FC02E023E0706	749
27	B3CD0BFBC93E0CCD0FFA	1391
28	00003E0ECD0FFAD03EDB	1035
29	B8CB1506B3D209FBC9CD	1469
30	26FBD8C72E0106C33E02	1016
31	C3BFFAE9EAD2E2B6E0B6	2127
32	E0B6E0D2E2ECEDF3AFD3	2168
33	FE2100401101407501FF	806
34	1AEDB0310000DD210000	742
35	110B01CD2AFADD210040	844
36	11FF17CD2AFADD210058	1134
37	11FF02CD21FBDD210060	1113
38	11B70BCD21FBDD21A9FA	1373
39	110100CD21FBDD21DAFA	1229
40	110300CD21FBDD210000	763
41	113F00CD21FBDD21B86B	1114
42	11B70BCD21FBDD217077	1165
43	11B70BCD21FBDD212883	1125
44	11B70BCD21FBAF320060	1021
45	214F7022417121477022	686
46	287121D2FB114E700150	935
47	00EDB0C37D8BC9CD5CFD	1623
48	D03A4770A720123EC932	979
49	7579327B813E0132A179	935
50	32247A182A3D20143E02	451
51	32A9793D321F7532ED7B	1009
52	32997732C2841813AF32	966
53	F2723C32087932977532	963
54	4E813EC932278137C900	944

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 539

POKES PLATOON SPECTRUM

FASE 1

NO GASTAR BALAS:
31093,201
NO GASTAR GRANADAS:
31137,1
INMORTAL:
31268,1 + 33147,201

FASE 2

NO GASTAR BALAS:
31145,2
INMORTAL:
29983,1 + 31725,1 + + 30617,1 + 33986,1

FASE 3

NO PASA EL TIEMPO:
29426,0
INMORTAL:
33063,201 + 33102,1
MUNICIÓN ILIMITADA:
30984,1 + 30103,1

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

SECCIÓN 1

PUEBLO

T * M

S

B

E

S Posición de salida

E Explosivos

B Puente

T Antorcha

M Mapa

* Salida

⊓ Cabaña

1. Paquete de cartas.
   Taza de té.
2. Munición.
   Botiquín.
   Salida bloqueada.
3. Botiquín.
   Taza de té.
   Libro de primeros aux.
   Documentos secretos.
4. Botiquín.
   Munición.
   Armas.
5. Manual de combate.
6. Botiquín.
   Caja de bengalas.
   Armas.
7. Botiquín.
   Armas.
   Munición.
   Salida.
8. Diario.
   Pistola de bengalas.
9. Soldado wietnamita.
   Botas.
   Documentos secretos.
   Caja de bengalas.

SECCIÓN 2

9 10 2 3 8 4 1 5 7 6

SECCIÓN 4

AND WILL ATTACK

TIME 00:00 MORALE: SCORE: AMMO:

TIME 00:00 MORALE: SCORE: AMMO:

GOOD SHOOTING!

TIME 00:00 MORALE: SCORE: AMMO:



COMMODORE

PRIMERA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 1)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=320TO392:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>7497THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE375,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE378,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE381,44
60 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE384,44
70 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA    SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,64:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,78,160,1,142,242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165
110 DATA 2,240,252,132,2,165,2,240,252,169,0,141,40,8,141,89,8,162,113
120 DATA 160,1,142,48,10,140,49,10,76,0,8,36,0,169,96,162,44,141,117
130 DATA 189,142,211,189,142,54,189,141,11,189,76,0,4,70,86,67
```

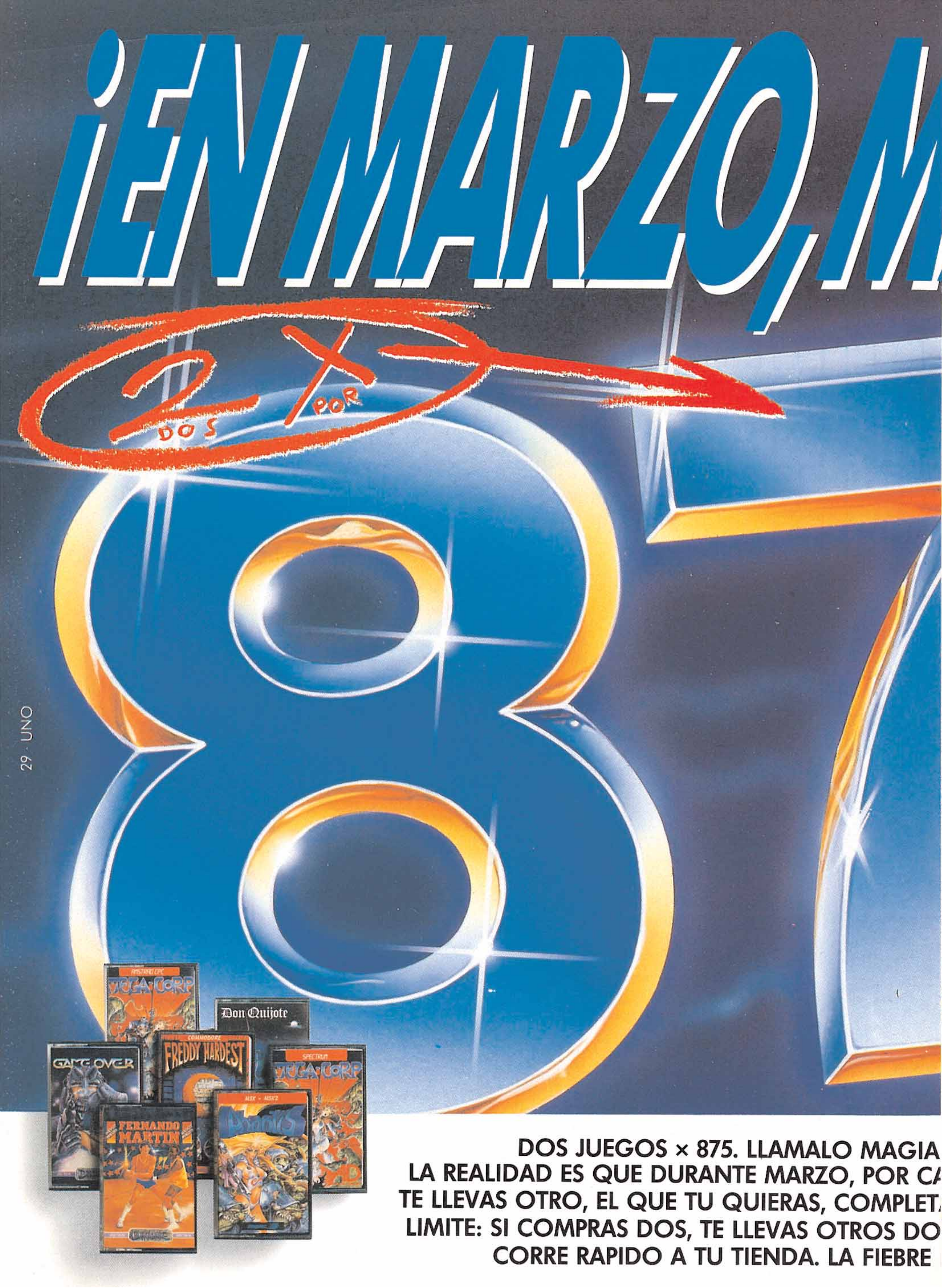
SEGUNDA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 2)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152TO49222:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>7401THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49206,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE49211,44
50 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE49214,44
60 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA    SHIFT.
62 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
64 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
66 PRINT"DE LA PARTE 2 Y PULSA DE NUEVO PLAY)
70 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,45,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,169,96,141,222,62
130 DATA 162,44,142,55,63,142,126,62,76,0,4,70,86,67
```

TERCERA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 3)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152TO49235:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>8514THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49211,44:POKE49214,44
40 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE49217,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE49222,44
60 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE49227,44
70 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA    SHIFT.
72 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
74 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
76 PRINT"DE LA PARTE 3 Y PULSA DE NUEVO PLAY.)
80 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,58,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,240,21
130 DATA 169,96,141,42,59,206,68,28,141,12,59,162,0,142,247,26,160,44,140
140 DATA 115,59,76,0,4,70,86,67
```

	parte 1	parte 2	parte 3
vidas infinitas:	poke$bd75,$60	poke$3ede,$60	poke$3b2a,$60 poke$1c44,$2c
moral infinita:	poke$bdd3,$2c	poke$3f36,$2c	poke$3b73,$2c
granadas infinitas:	poke$bd36,$2c	--	--
municion infinita:	poke$bd0b,$60	poke$3e7e,$2c	poke$3b0c,$60
tiempo infinito:	--	--	poke$1af7,$00
arranque:	sys $0400	sys $0400	sys $0400


¡EN MARZO, M
2 DOS X POR
87
AMSTRAD CPC
MEGA-CORP
Don Quijote
GAME OVER
COMMODORE
FREDDY HARDEST
SPECTRUM
MEGA-CORP
FERNANDO MARTIN
MSX · MSX 2
DOS JUEGOS × 875. LLAMALO MAGIA
LA REALIDAD ES QUE DURANTE MARZO, POR CA
TE LLEVAS OTRO, EL QUE TU QUIERAS, COMPLETA
LIMITE: SI COMPRAS DOS, TE LLEVAS OTROS DO
CORRE RAPIDO A TU TIENDA. LA FIEBRE

IAS DINAMIC!

O LOCURA. DA LO MISMO.
ADA JUEGO DINAMIC QUE COMPRES,
AMENTE GRATIS. Y LA COSA NO TIENE
S, ETC.... ¡A QUE ESTAS ALUCINANDO!.
DEL 2 × 875 SE HA DESATADO.

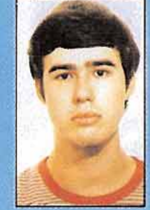








Pedro Pérez
Redactor de Micromanía



Francisco Verdú
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Colaborador de Micromanía en la sección Patas Arriba



Cristina Fernández
Redactora de Micromanía



José J. García Quesada
Colaborador de Micromanía, experto en Código Máquina



Fernando Herrera
Colaborador de Micromanía

SUPER HANG-ON

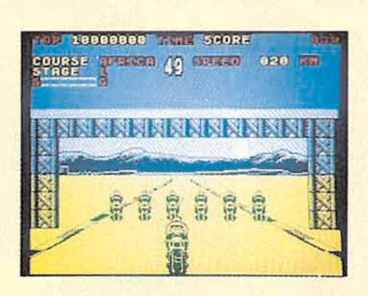
Electric Dreams

Spectrum, Amstrad, Commodore

Tras la aparición, de la mano de Sega, de las conversiones de dos máquinas tan conocidas como Enduro Racer y Out Run, parecía inevitable que otra máquina no menos popular, como es Super Hang-on no acabara visitando las pantallas de nuestros ordenadores. Al menos así lo ha creído Sega aunque, eso sí, para ello ha contado con la gran acogida que han tenido entre los usuarios sus dos títulos anteriores.

En esta ocasión controlamos una moto de competición con la que vamos a competir a través de cuatro continentes: África, Asia, América y Europa. Cada continente representa un nivel distinto compuesto por una serie de circuitos cuyo número y dificultad va en aumento a medida que pasamos de nivel. Empezamos en África, el nivel de principiantes, compuesto por 6 circuitos; a continuación está Asia, nivel junior, con 10 circuitos; después América, nivel senior, con 14 circuitos y por último Europa, nivel para expertos, con 18 circuitos.

Como siempre, contamos con un tiempo límite para



completar cada recorrido, y caso de que nos sobre se nos añadirá al tiempo correspondiente al siguiente circuito. Afortunadamente tu motocicleta va equipada con la última tecnología turbo, por lo que es capaz de alcanzar los 280 km/h. Por tanto, tan sólo depende de tu habilidad para esquivar a los demás pilotos y de tu precisión a la hora de tomar las curvas, el éxito de tu carrera contra el reloj.

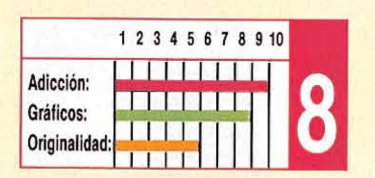
Los usuarios de Spectrum deberán cargar cada continente por separado, mientras que en otras versiones se podrá disfrutar de las ventajas del disco, que hará menos tediosa la carga. En las versiones de Amstrad y Spectrum podremos alterar la sensibilidad de respuesta del teclado, y en este último ordena-



dor disponemos, además, de una opción para activar o desactivar los atributos de pantalla.

«Super Hang-on» es una buena conversión de un excelente programa; sin embargo, si lo comparamos con sus directos predecesores, Enduro Racer y Out Run, la verdad es que aunque el nivel gráfico se mantiene, el movimiento no es todo lo rápido y preciso que cabía esperar, el scroll de pantalla es más brusco y cuesta mucho más hacerse con el manejo de la moto, por lo que a pesar de la gran cantidad de circuitos existentes y la adicción inherente a este tipo de programas, este Super Hang-on sabe a poco, sobre todo si lo comparamos con la máquina original, aunque en cualquier caso es un buen programa de simulación deportiva.

José Emilio Barbero



THE FIFTH QUADRANT

Bubble Bus

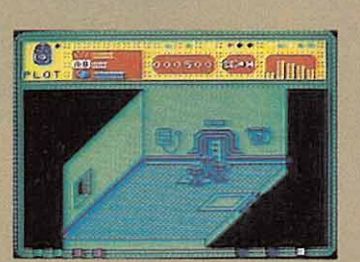
Spectrum, Amstrad, Commodore

Bubble Bus es una compañía que tras crear algunos buenos programas, entre ellos el sensacional Starquake, pasó a un segundo plano y pocas noticias se han vuelto a tener de ella excepto la aparición de algún que otro juego sin demasiado interés.

Pues bien, parece que por fin se ha decidido a salir del letargo en que se habían sumido, y de la mano de este Fifth Quadrant vuelve a hacer acto de presencia en el mundillo del software.

El programa, que se apunta a la moda del Filmation, poco tiene que ver con los títulos anteriores de la compañía, si bien conserva su extenso mapeado característico (unas 250 pantallas). La aventura se desarrolla en el interior de la nave Orión, la cual ha sido invadida durante una misión de reconocimiento por unos extraños alienígenas llamados Zimen.

Tu misión consiste en volver a tomar el control sobre



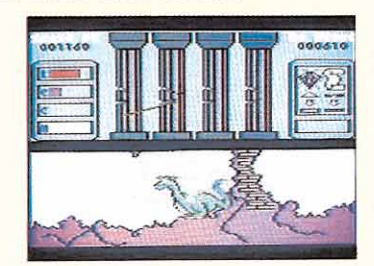
la nave para lo que dispones de cuatro robots que debes controlar. Cada uno de ellos tiene sus propias características:

Slog. Es el capitán de la nave y el más anciano de todos. Su cerebro electrónico

RAINBOW DRAGON

Firebird

Commodore



De la mano de Firebird nos llega un nuevo programa de la serie barata. Aunque esa serie empezó con programas digamos «menores» o de poca calidad, poco a poco fue subiendo de nivel y hoy en día prácticamente se confunde con la de programas de precio normal. Rainbow Dragon confirma esta tendencia.

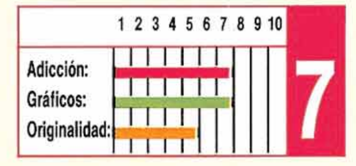
Según cuenta la leyenda (...dije leyenda?, quise decir carátula), existió un país perdido, en cuyas grutas subterráneas vivieron fantásticas criaturas mitológicas. Hoy, todas han perecido salvo Asturias, un pequeño dragón que sobrevivió pese a quedar atrapado bajo tierra. Ahora tu misión es intentar liberarle de su encierro.

Para conseguir tal objetivo, debes guiar a Asturias por el interior de las cavernas hasta encontrar y destruir 10 cofres mágicos que encierran el hechizo que obtura la salida de la gruta.

¿Problemas?, muchos. No sólo le resulta difícil al pobre dragón moverse por los rocosos y estrechos pasadizos, sino que además debe resolver toda una serie de acertijos y rompecabezas para ir poco a poco abriéndose paso. Y por si fuese poco, las columnas que sostienen la nave central de la caverna se van agrietando lenta y progresivamente a medida que pasa el tiempo, con lo que habrá que ir reparándolas o todo se vendrá abajo. El panorama se presenta, pues, complicado.

Este programa, sin ser nada del otro mundo en cuanto a su planteamiento argumental, cumple bastante bien con el cometido de entretenernos unas cuantas horas, pues resulta bastante «jugable», además de poseer una cuidada presentación y unos gráficos sencillos pero bien definidos. La banda sonora es en esta ocasión estupenda, y esto es en el Commodore algo que ya se ha hecho imprescindible en cualquier programa que aspire a tener una buena aceptación.

Francisco Verdú



BANGKOK KNIGHTS

System 3

Commodore





Podríamos limitarnos a decir que Bangkok Knights es un programa de boxeo, con lo cual más de uno dejaría de leer, no porque no le guste ese deporte, sino porque hasta ahora todos los programas de este tipo han venido siendo más o menos lo mismo: yo golpeo, tú golpeas, él golpea..., y así hasta que uno de los contendientes queda exhausto, o hasta que el que queda exhausto es nuestro sufrido dedo pulgar. Pero una descripción tan simple no sería justa en el caso de este nuevo programa de System 3.

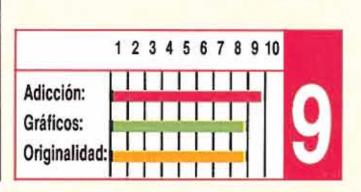
Si tu máxima aspiración es llegar a ser el indiscutible Caballero de Bangkok en el noble arte del boxeo Thai (que seguro que lo es...), Bangkok Knights es tu juego. En el hipotético caso de que ésa no sea tu máxima aspiración, el programa puede también interesarte, pues aporta algunas diferencias respecto a los precursores del género.

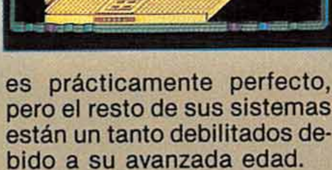
Uno tras otro, deberás superar a ocho contrincantes, cuatro de ellos camino del ring, los otros cuatro en el propio ring. Pero ojo, que no todos son iguales. Lejos de tratarse de simples cambios de peinado o de color de los pantalones, cada contrincante posee físico, estilo, aptitudes, técnica y movimiento diferentes (el ordenador carga los datos de cinta o disco cada vez que superamos un adversario). De esta forma no se trata de descubrir el «golpe infalible» con el cual se termina el interés, sino que deberemos tomarle la medida a cada uno de los ocho rivales, cosa que no resulta nada fácil. Y por si fuese poco, algunos de ellos juegan sucio y abusan de tu buena fe haciendo trampas y todo tipo de marrullerías.

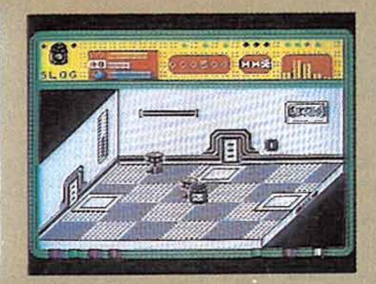
A nivel técnico, el programa es excelente; los boxeadores son de gran tamaño y a la vez de gran movilidad, las secuencias de movimiento son cuidadas y las expresiones faciales de los contendientes del todo divertidas. Además, el escenario es gigante, desplazándonos a través de él en suave scroll. Y en cuanto a la música, con decir que la banda sonora es de Rob Hubbard queda dicho todo.

Total, un juego de lo más recomendable.

Francisco Verdú







es prácticamente perfecto, pero el resto de sus sistemas están un tanto debilitados debido a su avanzada edad.

Plot. Es el navegante y especialista en cálculos. Un tipo solitario e introvertido.

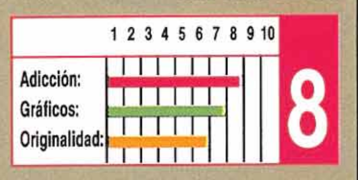
Knut. Es el manitas de la tripulación. Conoce cada centímetro de la nave y es capaz de reparar cualquier avería hasta con los fotoreceptores cerrados.

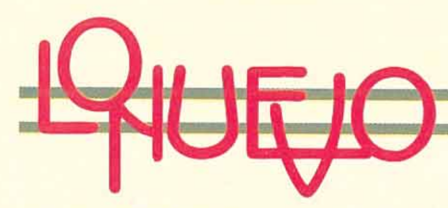
Bodd. Tripulante. El menos brillante de los cuatro, por lo que suele ser utilizado como «chico para todo».

Para conseguir tu objetivo deberás reprogramar o destruir muchos de los sistemas de la nave ahora controlados por los malvados Zimen, para lo cual no te vendrán mal algunos conocimientos sobre su complicado lenguaje.

The Fifth Quadrant, si bien no se puede decir que tenga una gran perfección gráfica, reúne una serie de características que la dotan de gran interés, entre ellas la gran complejidad de la misión, lo que se traduce en un buen nivel de adicción.

José Emilio Barbero

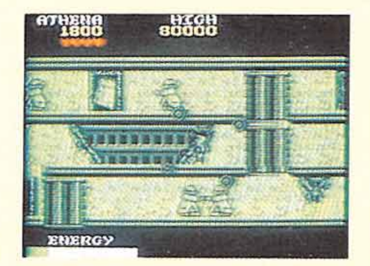


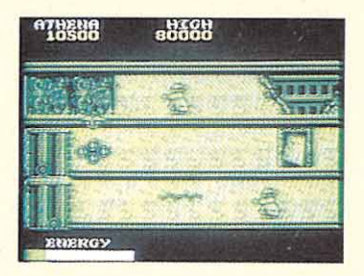


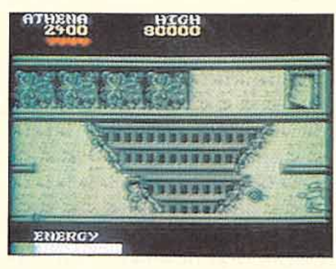
PSYCHO SOLDIER

Imagine

Spectrum, Amstrad, Commodore







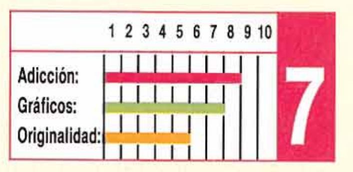
Como ya hemos comentado en más de una ocasión, parece inevitable que cuando un programa tiene éxito su segunda parte aparezca para exprimir al máximo el filón descubierto en principio. Ahora le ha tocado el turno a Athena, la heroína que demostró su dominio de la espada en el programa del mismo título.

Psycho Soldier es ni más ni menos que una segunda parte, también en versión original procedente de las máquinas recreativas. Nos explicamos. Partiendo de un objetivo semejante, destruir miles de enemigos de las más variadas especies, nuestra protagonista por no cambiar no cambia ni de indumentaria. Ligeras modificaciones en los escenarios y un idéntico sistema de juego dan paso a un título adictivo, que simplemente es la continuación de su predecesor.

En él controlamos a Athena, la cual utilizando bombas y un electrizante láser, recorrerá los seis niveles de que consta el juego, si consigue sobrevivir al ataque de sus molestos vecinos. Cada nivel se compone de quince pantallas que conforman un mapeado si no demasiado extenso, sí suficiente por lo costoso de superar cada pantalla. En ellas encontraremos bloques de piedra que al ser destruidos liberarán interesantes «sorpresitas». Algunas serán beneficiosas como energía, bombas suplementarias o provocarán efectos «non gratos», o lo que es lo mismo, especialistas en fastidiar al personal.

Psycho Soldier es un programa muy adictivo que aunque no aporta nada especial a su predecesor, parte con la ventaja de ser conocido por un elevado número de usuarios que probablemente estén dispuestos a acompañar a una heroína en apuros en esta, esperamos, su definitiva consagración.

Cristina M. Fernández



TANK BUSTERS

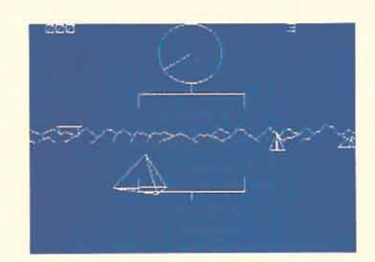
Firebird

Spectrum

Las series Budget o de bajo precio, que en principio tan bien acogidas fueron por los usuarios, se están convirtiendo últimamente, y gracias a la aparición de títulos como este Tank Busters, en un interminable desfile de programas de ínfima calidad hasta el punto que parece que algunas compañías publican bajo este sello cualquier programa que les cae entre manos sin rechazar aquéllos que por su reducido interés deberían quedar inéditos.

El resultado de ello es que, desgraciadamente, programas como Tank Busters y similares resultan tan baratos de precio como de contenido.

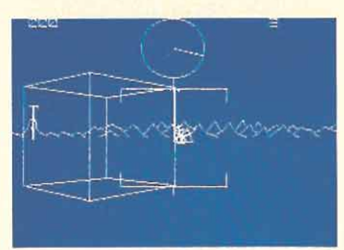
El programa es una especie de remate de un programa que apareció poco des-



pués de que el Spectrum llegara a nuestro país y que se llamaba 3D Tank Duel. El parecido no sólo radica en el nombre, sino que tanto los gráficos como el desarrollo del programa son prácticamente similares.

Para los que no conozcáis ninguno de los dos programas os diremos que nuestra misión consiste en controlar un imaginario tanque (podía

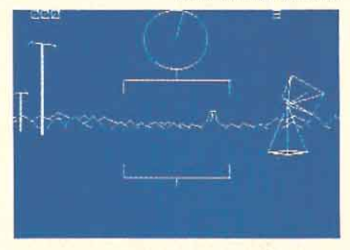


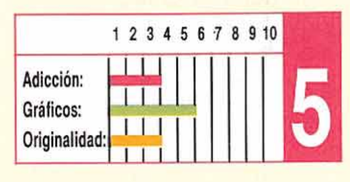


ser también una bicicleta o un triciclo puesto que lo único que vemos de él es el punto de mira) a través de un escenario tridimensional sin más objetivo que luchar contra los tanques enemigos, que de cuando en cuando aparecen ante nosotros. Para localizarlos más fácilmente disponemos de un radar en la parte superior de la pantalla en el que aparecen representados por pequeños puntos.

Tal vez lo peor de este Tank Busters es que a pesar del tiempo transcurrido entre él y su antecesor en nada supera a éste e incluso nos atreveríamos a decir que en algunos aspectos resulta inferior, lo cual dice bastante sobre la calidad global del programa.

José Emilio Barbero



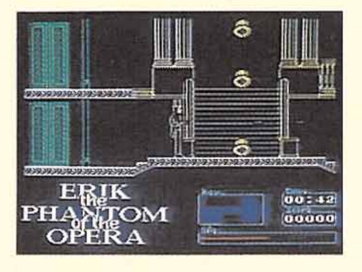


ERIK: THE PHANTOM OF THE OPERA

Crysys

Spectrum

No sólo las películas de estreno tienen derecho a disponer de su correspondiente (y ya casi inevitable) juego de ordenador; y puestos a elegir, ¿por qué no algo muy, muy, antiguo? Una película muda, por ejemplo. ¿Qué tal El fantasma de la ópera? La historia podría ser algo así: una joven cantante de ópera es raptada por Erik, el fantasma de la ópera, quien vive oculto en los oscuros pasadizos y cavernas que existen bajo la ópera de París. Su amado, Raúl, decide





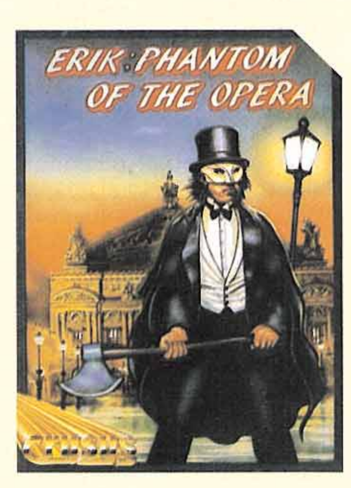
entrar una noche en la ópera para rescatarla; va solo y el único arma que lleva es una pistola. Tendrá que ir recogiendo las llaves, descuidadamente abandonadas por el lugar, hasta llegar a la cueva donde el fantasma mantiene oculta a Christine. Realmente, no sabe lo que le espera.

Pero este comentario intentará que tú sí que lo sepas. En un primer vistazo, nada del juego llama la atención de forma especial. Los gráficos, extremadamente sencillos, no llegan a crear la atmósfera adecuada. Con el



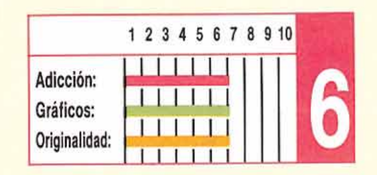
color pasa prácticamente lo mismo, es un logro llegar a ver más de cuatro colores simultáneamente en pantalla, ya que cada gráfico (puerta, escaleras, butacas, etc.) tiene asociado un solo color y se suelen agrupar. En lo que respecta al sonido, se puede decir que no suena, y cuando lo hace, es bastante simple. En cambio, el movimiento está bien conseguido a través de un excelente y rápido scroll.

Finalmente, el juego no resulta fácil, aunque tampoco demasiado difícil. Sirve para



distraerse un rato, pero no es de los que levanta grandes pasiones.

José Juan García Quesada





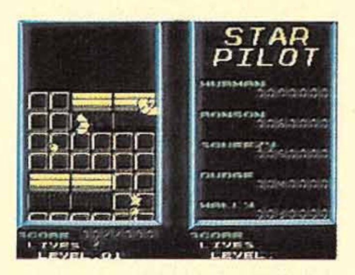
STAR PILOT

Firebird

Spectrum

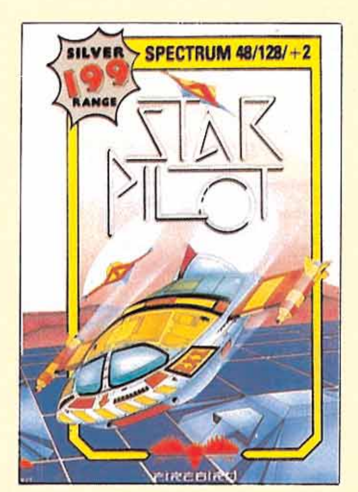
Star Pilot puede parecer el típico programa arcade. Una nave que siempre avanza en la misma dirección, sin poder retroceder, y que sólo puede moverse de izquierda a derecha para evitar los obstáculos del camino y disparar sobre los enemigos que irremisiblemente se le vienen encima. Star Pilot no sólo puede parecerlo, sino que lo es.

Entonces, ¿qué tiene de especial? Pues que está increíblemente bien hecho. Está lleno de pequeños detalles que hacen el conjunto mucho más agradable. A menudo, un programa con una buena base (idea original, enfoque correcto), pero con un acabado deficiente (gráficos regulares, mala o nula presentación) suele pasar merecida o inmerecidamente desapercibido; sólo es otro programa del montón. Este producto de

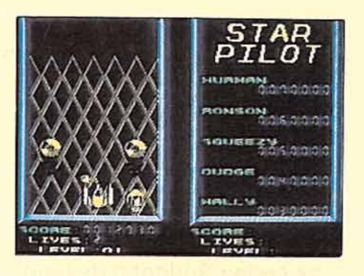


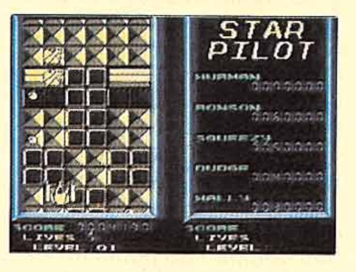
Firebird no es de ésos. Si bien ello no significa que Star Pilot vaya a llegar a ser el juego del año, pero probablemente no te defraudará en absoluto.

El programa es muy completo: nada más finalizar la carga, aparece el menú acompañado por una música espléndida. Aquí puedes seleccionar el modo de control para cada uno de los dos jugadores (Kempston o teclado redefinible) y empezar el juego en el modo uno o dos jugadores. En cualquier caso, la pantalla se dividirá en dos



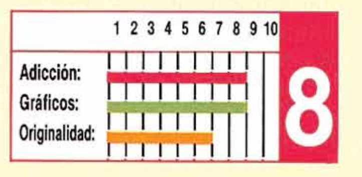
partes. En modo un jugador, sólo se utiliza la de la izquierda, apareciendo en la otra los récords actuales. En modo dos jugadores, los dos pueden jugar simultáneamente y cada uno debe, además de hacer puntos, intentar llegar el primero al final de cada fase. Los gráficos son muy buenos y el movimiento está realmente logrado; aunque en modo dos jugadores la ac-





ción es, lógicamente, algo más lenta. La versión para el 128 incluye, además, la posibilidad de mejorar el equipo de la nave.

José Juan García Quesada



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

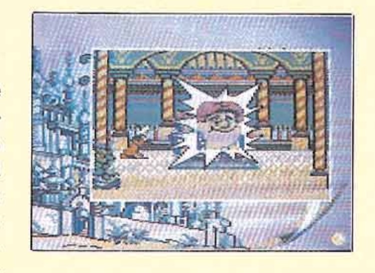
IZNOGOUD

Infogrames

Amstrad

Que un popular personaje del cómic mundial aparezca en la pantalla de nuestros ordenadores, no es ninguna novedad, de hecho muchos superhéroes convencionales han ocupado un lugar de honor en programas tan populares como sus protagonistas. Pero, sin embargo, Iznogoud no es un héroe cualquiera, es algo más y para ser exactos al mismo tiempo algo completamente diferente. Entre sus objetivos prioritarios no se encuentra la defensa del bien, ni el exterminio de cuanto malhechor se cruce en su camino, lo único que realmente le preocupa es convertirse en califa siguiendo al pie de la letra una famosa frase que reza «el fin justifica los medios».

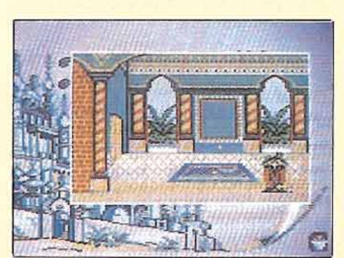
El califa, perteneciente al



género humano calificado de bonachón, comprobará asombrado a lo largo del juego cómo nuestro pérfido Iznogoud, acompañado por Dilat Latath, uno de sus más fieles amigos, se las ingeniará para engañarle, sobornar a sus súbditos, adularle y un sinfín de acciones propias de las mentes más retorcidas, para arrebatarle el poder.

El juego, dotado con la originalidad que caracteriza a los programas de Infogrames, tiene detalles tan curiosos como ampliar la imagen





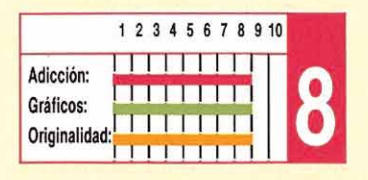
del personaje que sufre nuestro asedio o la del mismo Iznogoud que incluso llegará a transformarse en un extraño ser sometido con una camisa de fuerza cuando se encoleriza.

En definitiva, Iznogoud es una complicada videoaventu-



ra de tebeo con muchas posibilidades y una calidad gráfica excepcional. Aunque para ser justos y lavarnos las manos como Pilatos es necesario afirmar, que es bastante probable que más de uno acuda a un psiquiátrico tras pasar algunas horas ante él, para realizar una urgente cura de reposo.

Pedro Pérez



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		


2 POR 1
DE
ERBE Software
DOS GRANDES JUEGOS
EN AMSTRAD DISCO
AL PRECIO DE UNO
2.250
PTS.
IVA INCLUIDO
COMPRALOS A PARES

GARFIELD

The Edge

Spectrum, Commodore



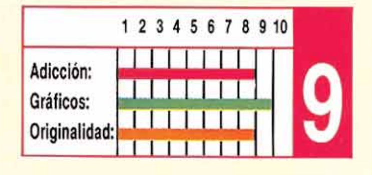
Hace ya algunos meses que os confirmamos que The Edge había llegado a un acuerdo con Jim Davis y la editora de este popular cómic inglés, para llevar a la pantalla una de las múltiples aventuras de este simpático personaje. Por fin la conversión es una realidad, que respeta todos y cada uno de los ingredientes que han lanzado a la fama a Garfield y compañía.

Por si todavía queda algún despistadillo, éstas son a grandes rasgos las características de los principales personajes. Garfield es un astuto gato que, pese a estar siempre preocupado por la esbeltez de su línea, sólo tiene un aliciente en la vida: ¡comer! Oddie, su infatigable compañero de aventuras, es un perro tontorrón y cariñoso, blanco perfecto de las patadas de Garfield cuando éste tiene una rabieta. Para completar este original trío, está John, su comprensivo amo, empeñado en impedir a Garfield satisfacer su devorador apetito.

Nuestro objetivo es liberar a Arlene, la enamorada de Garfield, que ha sido capturada en la ciudad. Para ello nuestro gato favorito abandonará su cómodo colchón y como un Sherlock Holmes cualquiera recorrerá la ciudad. Pero, como lo primero es lo primero, cada cierto tiempo tendrá que reponer energía haciendo buen uso de los diferentes objetos que encontrará.

«Garfield» es una perfecta adaptación del cómic, con gráficos muy simples, pero terriblemente divertidos, que animados por un perfecto movimiento le convierten en uno de esos títulos que sin duda harán historia. Un nuevo tanto para The Edge.

Cristina M. Fernández



OUT OF THIS WORLD

Reaktor

Spectrum, Amstrad, Commodore

Si nos propusiéramos el ambicioso objetivo de recopilar todos los programas arcades, denominados entre los profanos «masacra-marcianos», sin duda la tarea además de engorrosa podría llevarnos fácilmente varios días, ya que son muchos los programas que con argumentos más o menos idénticos han llegado desde la prehistoria del software. «Out of this world» viene a engrosar ésta ya extensa lista.

En ella encontraríamos títulos de gran calidad y otros, la mayoría, que no pasarían de ser mediocridades. «Out of this world» pertenece a este segundo grupo. Teniendo en cuenta el nivel alcanzado actualmente y la evolución de los arcades, todo parece indicar que desgraciadamente hay algunos programas por los que el tiempo no pasa.



Los orígenes de «Out of this world» se remontan a una máquina que solía ser popular en los bares hace algún tiempo, llamada Decender. Por supuesto, cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia. Pero como siempre hay excepciones, lo único que se puede salvar de él es el movimiento bastante rápido y el scroll relativamente suave.

Los gráficos son diminutos, el sonido ínfimo, el escenario monótono y repetitivo; además su única función parece ser ocultar a nuestros enemigos, ya de por sí pequeños, con el color. Otra de las peculiaridades de nuestros enemigos es que misteriosamente tienen la virtud de aparecer literalmente de la nada, lo cual resulta bastante frustrante para el jugador. Pero, eso sí, si nos esforzamos podremos recoger nuevas armas recopilando unas pequeñas capsulitas que para aumentar la «emoción» del juego tienen la extraña particularidad de confundirse fácilmente con las balas, por lo que la alegría de encontrar nuevas armas en algunas ocasiones acaba con una muerte inesperada.

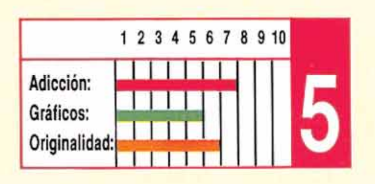






«Out of this world» es un juego decepcionante, y sin lugar a dudas de una época anterior.

Fernando Herrera



WINTER OLYMPIAD 88



STREET HASSLE

Melbourne House

Spectrum, Commodore

Por las pantallas de nuestros ordenadores han pasado todas las modalidades imaginables e inimaginables de lucha, pero pocos programas han sabido combinar en la justa medida las características reales de este deporte con una buena dosis de originalidad.

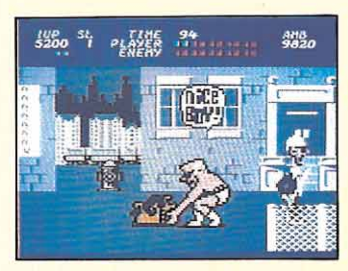
«Street Hassle» es uno de ellos y el resultado no puede ser otro que un programa bastante adictivo y, sobre todo, divertido, rayando a veces en la comicidad.

Nuestro protagonista es un fornido luchador, equipado con el atuendo apropiado para la ocasión. Su objetivo es limpiar las calles de la ciudad plagadas de delincuen-



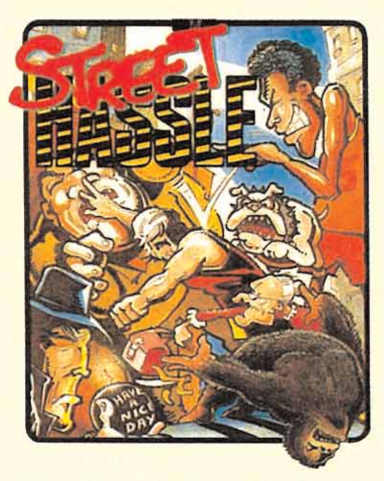
tes a puñetazo limpio. Pero su humanitaria tarea no es todo lo efectiva que podría ser, ya que nuestro protagonista tiene el imperdonable vicio de confundir a los amables transeúntes con los maleantes, por tanto, cada paso que da es una nueva pelea, y ¡hombre, así no se llega a ningún sitio!

Destacan en «Street Hassle» la variedad de movimientos, ya que al cambiar las direcciones clásicas en el mo-



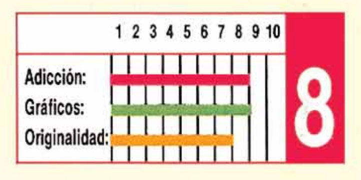
mento adecuado con el fuego nuestro musculoso héroe puede conseguir sorprendentes y expresivos golpes. Entre ellos destacan, sobre todo, su espectacular rabieta cuando le vencen y la facultad de machacar cabezas a sus contrincantes.

La conjugación perfecta de cada golpe con unos gráficos bastante divertidos, y con situaciones tan extrañas como jocosas, consigue una ambientación muy buena en las distintas fases del juego, en un programa que de seguro permitirá a más de uno pasar un buen rato ejerciendo



en la práctica el gratificante cargo de «defensor de ancianitas despistadas».

Cristina M. Fernández



FLYING SHARK

Firebird

Spectrum, Amstrad, Commodore

«Flying Shark es una nueva conversión de un arcade procedente de las máquinas recreativas y aunque las diferencias con la versión original son obvias, ya que no podemos esperar la misma resolución en nuestros ordenadores que en las potentes máquinas de los bares, el nivel de la conversión es bastante alto, equiparándose todas las versiones en lo que a adicción se refiere.

Sus programadores, Dominic Robinson y John Cumming para más señas, que cuentan en su haber con éxitos tan sonados como «Exolon», «Zynaps» y «Uridium»,

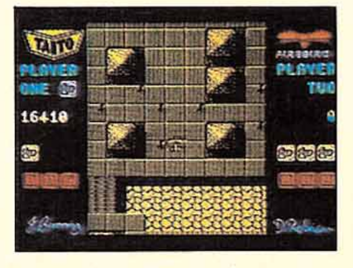




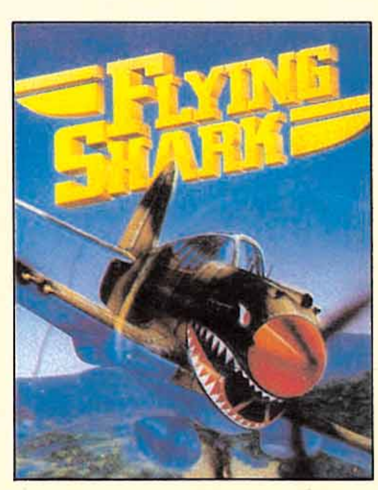
han decidido sacrificar el tamaño de los gráficos, en aras a una mayor rapidez en el movimiento. De esta forma han conseguido desarrollar un movimiento bastante bueno, tanto en nuestra nave como en el resto de los objetivos enemigos; aumentando de este modo la adicción inherente a este tipo de juegos.

«Flying Shark» cuenta además con un escenario perfectamente construido, dotado con el mismo colorido que los elementos móviles del juego, para evitar el clásico «machaque» de atributos, pero no obstante las balas, que es lo que cuenta en estos casos, se distinguen perfectamente.

Sin duda, todos los aspec-



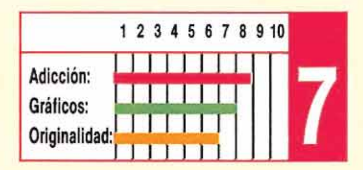
tos del juego son importantes, pero tal vez lo que más preocupe cuando nos enfrentamos a un trepidante arcade sea el grado de adicción conseguido, o lo que es lo mismo, el número de horas que podemos pasar ante él sin conocer el aburrimiento. «Flying Shark» es uno de los programas más adictivos que han pasado por nuestras manos. Controlando a nuestro avión, podremos destruir toda clase de máquinas de guerra, desde tanques a barcos, pasando por efectivos cañones. Otro tanto a su favor es que al no ser su dificultad excesiva, el entretenimiento es mayor, pues siempre queda la esperanza de alcanzar una nueva fase y con ello visitar escenarios desconocidos, mientras aumentamos la potencia armamentística de nuestra nave, que es una ayu-



da imprescindible para completar el juego.

Sólo hay una pequeña mancha negra en su historial: resulta demasiado parecido al 1942, pero... no se puede pedir todo.

Fernando Herrera





WINTER OLYMPIAD '88

Tynesoft

Spectrum





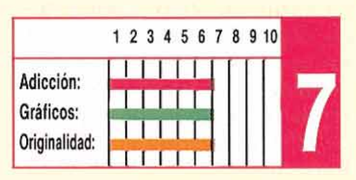
De nuevo aparece en el mercado otro juego de deportes de los que incluyen varias pruebas, cinco en el caso que nos ocupa, Winter Olympiad '88. Es fácil adivinar que los deportes de este paquete en concreto van a estar estrechamente relacionados con el invierno; así, vamos a poder practicar: descenso, biathlon, bob sled, salto y slalom.

Como ya empieza a ser normal, el programa comienza cargando la parte del menú y la presentación. Una vez completada la carga, y después de seleccionar el modo de control (el teclado no es redefinible), el número de jugadores (de 1 a 9), su nombre y nacionalidad, podremos elegir entre jugar (o practicar) todos los deportes o bien únicamente algunos. Cada deporte está en un bloque distinto y será necesario ir cargándolos de uno en uno.

En el descenso habrá que bajar por la ladera de una colina evitando árboles y troncos. En el biathlon, posiblemente la prueba mejor diseñada a nivel gráfico, es necesario esquiar lo más rápido posible hasta llegar a la galería de tiro, donde se dispondrá de un disparo para cada uno de los seis blancos. La tercera, bob sled, es ese deporte en el que una o dos personas, montadas en una especie de trineo, bajan por una pendiente en la que se ha construido un carril hundido en la nieve y con paredes curvadas; desgraciadamente, en la simulación para el Spectrum, el efecto de movimiento está poco conseguido. Las dos últimas, salto y slalom, son bien conocidas y su paso al ordenador tampoco es demasiado espectacular.

En líneas generales, los gráficos son aceptables y no resulta especialmente difícil ninguna de las pruebas, a excepción de la primera y la última. Igualmente, la presentación (menús, organización de pantalla, etc.) está en la misma línea de normalidad. Un juego de deportes más.

José Juan García Quesada

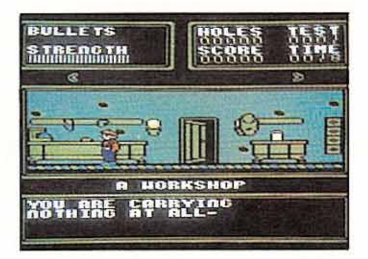




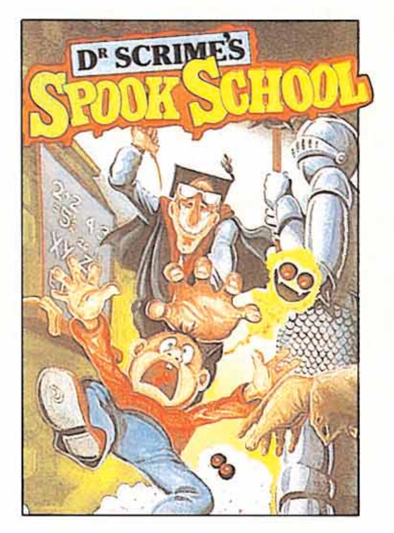
DR. SCRIME'S SPOOK SCHOOL

Mastertronic

Amstrad







Aquel día te considerabas la persona más afortunada del mundo, por fin había llegado a tu buzón la carta que tanto habías esperado: la notificación de que habías obtenido una beca para ingresar en la Academia del Doctor Scrime, la única en el mundo especializada en el aprendizaje de la caza de fantasmas.

Cuando llegaste ante el edificio de tu nueva escuela quedaste un tanto decepcionado... era una casa absolutamente normal. Lo que ya no era tan normal es que la puerta estuviera abierta y no hubiera absolutamente nadie a la vista.

Apenas habías cruzado la puerta cuando las cosas se empezaron a complicar. La puerta se cerró y no había manera de abrirla, las luces empezaron a encenderse y apagarse, a la vez que hacían su aparición los seres contra los que se suponía que te iban a enseñar a luchar: espectros, fantasmas, jorobados... pero si no encontrabas al Dr. Scrime, ¿cómo ibas a luchar contra ellos?

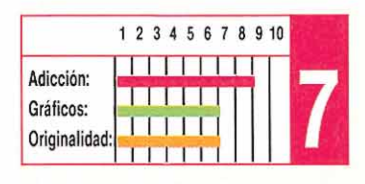


Y eso es precisamente lo que debes hacer tú, buscar al doctor para que te aconseje qué hacer en cada momento. También podrás sacar provecho de la gran cantidad de objetos que se encuentran repartidos por las pantallas y cuya utilidad deberás descubrir.

El programa guarda un gran parecido con los primeros juegos de Micro Gen, especialmente con el «Pyjamarama», aunque añade a la complicación de descubrir dónde y cómo usar los objetos la excesiva cantidad de teclas que debemos usar (¡trece!).

El nivel gráfico conseguido no es demasiado brillante y el sonido es una maravilla, aunque, a pesar de ello es bastante fácil que nos pasemos muchas horas intentando descubrir cómo terminar nuestra misión, lo que equivale a decir que la adicción es el principal atractivo de este juego de Mastertronic.

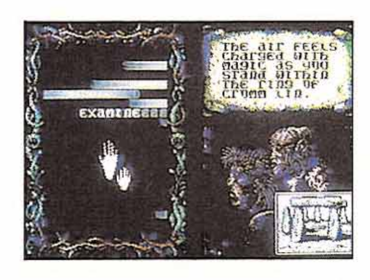
José Emilio Barbero



SLAINE

Martech

Commodore, Amstrad, Spectrum

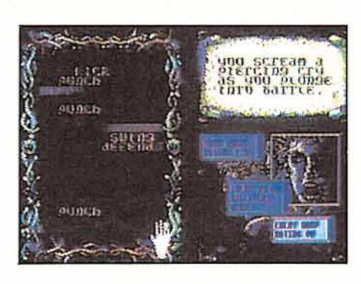




La idea para la creación de este juego se remonta a la no muy lejana aparición del «Némesis» de Warlock. Y los acontecimientos encerrados en él parten de una fecha aproximada al año 2000 a. C., en que unos crueles devotos capturaron el espíritu del «Némesis». Las gentes se preguntaban: ¿dónde estaba Torquemada?

El juego es en esencia un conversacional con una fuerte dosis de arcade al que se le ha añadido una dificultad de conjugar órdenes con movimiento del joystick, que destrozará los nervios del más templado, ya que al aparecer cada una de las opciones posible, tendremos que mantener una persecución «MANO a MANO» con el ordenador para conseguir la orden deseada.

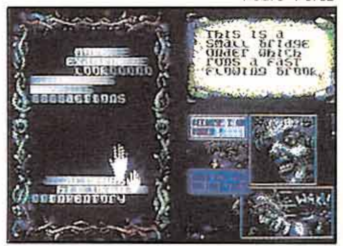
Las opciones se dividen en un menú principal y en distintos submenús con los que se evitan las incómodas situaciones producidas en otros conversacionales ingleses que precisan un dominio absoluto de este idioma. En los menús elegiremos todas las operaciones posibles del juego como: coger, movernos, atacar y un largo etcétera.

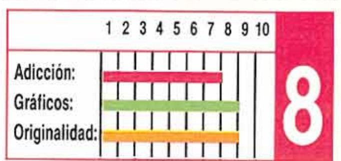


Por otro lado, también encontramos en la parte derecha de la pantalla una viñeta donde transcurre la acción, que se superpone a las otras. Por ejemplo al dirigirnos en una determinada dirección aparece en una de las partes una pequeña ventana que nos descubre la zona por la que nos movemos, y si lo que deseamos es utilizar alguna de las herramientas en otra parte se multiplicarán las imágenes de las que disponemos, así como en la lucha aparecen las caras de nuestros contrincantes. Otra zona importante del juego es la esquina superior derecha donde aparecen comentarios a medida que vamos jugando que nos van informando de la situación real.

«Slaine» es tal vez demasiado complejo y enrevesado, como para precisar muchas horas de partida antes de hacer con él nada en claro.

Pedro Pérez





MACH 3

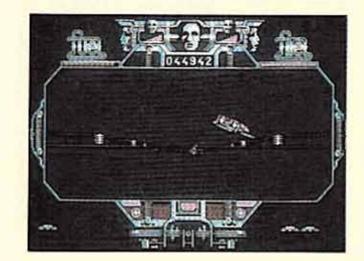
Loriciels

Un terrible maleficio ha caído sobre tu país. Sfax, un mago mutante del planeta rojo y acérrimo enemigo de tu raza, ha lanzado un hechizo que os ha sumido en la oscuridad y, por tanto, a medida que transcurren los días os acercáis hacia una lenta pero inexorable muerte.

La única posibilidad de salvación consiste en llegar hasta el centro de la base de las fuerzas de Sfax donde se encuentra su único punto débil: la representación física de su cabeza.

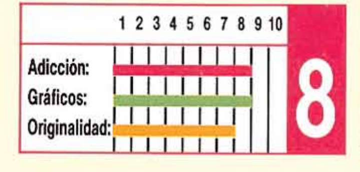
Sólo había un piloto capaz de realizar tan arriesgada misión, un hombre preparado para combatir él solo contra todo un ejército y desafiar los diabólicos poderes del mago en una lucha por la supervivencia de todo un pueblo, ¿te imaginas quién?

Loriciels es una compañía francesa que en un corto espacio de tiempo ha conseguido auparse a los primeros puestos de las listas de éxitos a base de calidad y de



imaginación, factores ambos que abundan en este su nuevo programa para PCs y compatibles. Un programa dentro de la más pura línea arcade, con unos efectos sonoros que rayan la perfección y con una buena presentación gráfica, lo que añadido a la adicción propia de este tipo de títulos convierten a este Mach 3 en un programa superrecomendable.

Felicitamos a los muchachos de Loriciels por la línea de programación que han conseguido.



VEGAS CASINO

Mastertronic

Arruinarte será todo lo que conseguirás si decides pasar una inolvidable noche en el casino de Las Vegas. Pero no desesperes, aunque esta es la regla general, también puedes tener suerte y en el mejor de los casos multiplicar tu capital si pruebas fortuna en los diferentes juegos que te ofrece este casino portátil.

Puedes comenzar por el vídeo póker, adaptación al ordenador del clásico juego de cartas, continuar con el vídeo 21 y finalizar con el Vegas jacpot o si lo prefieres dedicarte por entero a uno de



ellos. Todos son juegos de cartas y, claro está, puedes jugártelo todo en la primera





500 cc GRAND PRIX

Loriciels

Mi sueño estaba a punto de realizarse. Un último vistazo al cuadro de mandos y los ojos puestos en el horizonte de la pista.

El circuito de Silverstone



nunca me había parecido tan grande, ni tampoco había sentido jamás la ligereza que mi moto experimentaba aquella mañana.

La aguja iba marcando las revoluciones y el cuentakilómetros llegó a rozar los 300 km/h. Pero estaba lejos de imaginar que habría de recorrer los 12 mejores circuitos del mundo, uno tras otro, victoria tras victoria, y todo ello con los 150 caballos de Honda 500, hasta conseguir el título mundial, porque ésa era mi meta. Y lo logré.

Claro que antes de todo esto había practicado con mi moto y sometido mis reflejos a una buena puesta a punto con un simulador llamado Grand Prix.

Éste me permitía controlar



el equilibrio y conocer cada circuito al centímetro, sus curvas, los tramos llanos y claro al resto de los corredores.

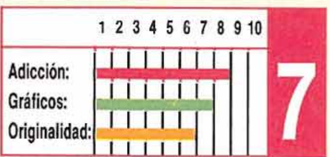
Aunque los gráficos no eran tan precisos como en la realidad, me fui sometiendo al duro entrenamiento; primero practiqué yo solo, luego elegí una de las opciones que me permitía medir mis fuerzas con otros contrincantes y ya para finalizar elegí la po-



sibilidad de competir contra otro jugador.

Ahora sólo puedo haceros una recomendación: si queréis convertiros en un campeón como yo, sólo necesitáis concentraros y pasar muchas horas ante un simulador de calidad como Grand Prix.

Pero, si no lo conseguís, no desesperéis, seguro que por lo menos habréis pasado un buen rato.

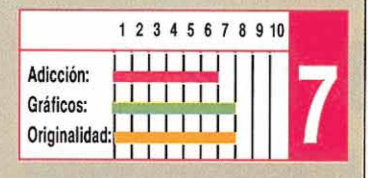




baza o apostar tu capital progresivamente. Tú decides entre las cuatro apuestas posibles.

Sólo contarás con un inconvenientemente si eres tramposo por vocación, no es posible guardarse una carta en la manga cuando nuestro oponente es un ordenador, pero de todos modos también partirás con la ventaja de que tampoco el ordenador podrá hacerte trampas a ti.

Vegas Casino es un adictivo programa con el que correrás el riesgo de convertirte en un auténtico tahúr. ¿Aceptas el reto?



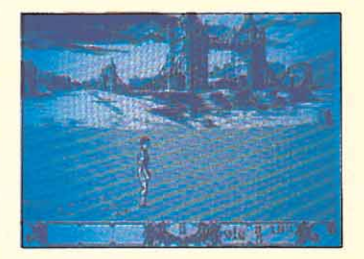
BOB WINNER

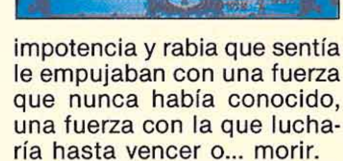
Loriciels

Allí estaba, solo, enfermo, sabía que sus últimos instantes de vida se acercaban, pero esto no le importaba, estaba preparado para cuando llegara ese momento, tan sólo una cosa ocupaba su cansado cerebro..., encontrarle. Encontrar al hombre que le había llevado a él y a su raza a la destrucción, llegar hasta él y acabar por fin con las calamidades que él había causado.

Era consciente de la dificultad que encerraba llegar hasta su guarida. Conocía bien las trampas que le esperaban: avispas gigantes, pantanos ocultos, multitud de guardianes y para vencerlo tan sólo disponía de nueve de sus vidas de androide antes de que llegara su fin. Debía intentar descubrir las armas que podrían ayudarle en su misión y las claves que le permitirían el acceso a las puertas del templo.

Sus oportunidades eran escasas, pero la mezcla de





impotencia y rabia que sentía le empujaban con una fuerza que nunca había conocido, una fuerza con la que lucharía hasta vencer o... morir.

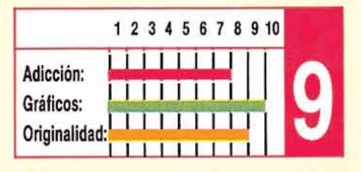
Loriciels, una de las compañías de moda en el mundillo del software, ha conseguido gracias a la incorporación de imágenes digitalizadas un programa de una calidad grá-



fica extraordinaria en el que también se han cuidado el resto de los detalles.

Hay programas buenos, malos, excepcionales, adictivos, originales y... BOB WINNER, y es que más que un programa Bob Winner es una auténtica obra de arte, en el que también se han cuidado el resto de los detalles.

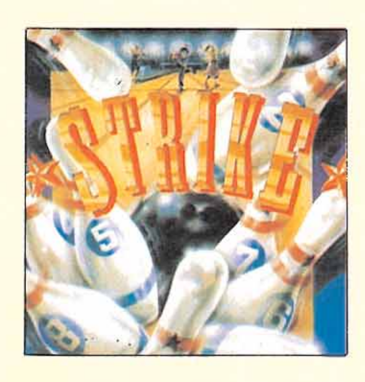
Si no fuera exagerar demasiado, afirmaríamos que no se puede hacer mejor.

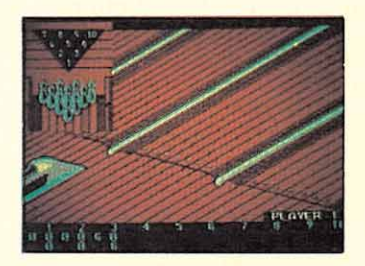


STRIKE

Mastertronic

Los simuladores deportivos son unos de los programas que cuentan con una mayor cantidad de adeptos entre los usuarios. No tan popular, sin embargo, es el deporte escogido por Mastertronic para realizar este nuevo título a añadir a la lista de simuladores ya editados, y es que los

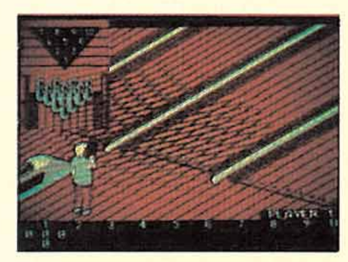




bolos, a pesar de ser un deporte que la mayoría conocemos, no cuenta con muchos seguidores en nuestro país.

Por ello, qué mejor sitio para aprender sus reglas y jugadas, que el monitor de nuestros ordenadores, a través del cual podremos, sin duda, empezar a aficionarnos a él y, quién sabe si quizá al final intentemos emular en una bolera lo que parecía tan fácil de hacer con nuestro ordenador.

Para los que desconozcan por completo este deporte les diremos que un partido de bolos consta de diez inten-



tos, para cada uno de los cuales disponemos de dos bolas. Si en el primer lanzamiento derribamos todos los bolos habremos hecho un «strike», si por el contrario no tiramos todos los bolos o simplemente no tiramos ninguno, podremos volver a intentarlo con nuestra segunda bola. Si conseguimos ahora tirar todos los bolos haremos un «spare». Si tampoco ocurre esto se nos anotará el valor en puntos de los bolos que hemos derribado.

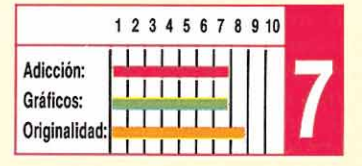
Si realizamos dos «strikes» seguidos se nos anotará un doble, o un triple si son tres.

Obviamente todas estas jugadas especiales son las que más puntúan.

Otra regla importante es que si en la décima tirada hacemos un «strike» se nos darán dos bolas extra, mientras que si es un «spare» tan sólo se nos dará una.

El control del programa se realiza con un número reducido de teclas, por lo que no resulta difícil el manejo del jugador, aunque, igual que en el deporte en que está basado, la práctica continua nos hará conseguir buenas tiradas.

Un buen programa de Mastertronic, que cuenta además con opciones para cambiar el número de jugadores y el nivel de dificultad.



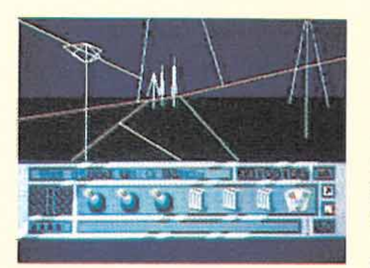
CATCH 23

Martech

Los informes del Servicio de Inteligencia no podían ser más claros, el CK-23 existe, el enemigo ha finalizado el proyecto, un artefacto capaz de orbitar estacionariamente sobre un objetivo y así analizarlo y destruirlo impunemente. Tan sólo queda una posibilidad de evitarlo, antes de que sea operativo... destruirlo.

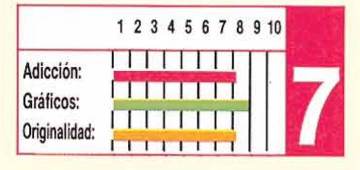
A través de los servicios de espionaje, se han obtenido datos de situación de la base de operaciones enemiga. Una lejana y desértica isla constituye el centro de investigación y producción, sus defensas impiden un asalto a gran escala que además no sería sorpresivo dado que su lejana situación daría tiempo a detectar la invasión y preparar toda una estrategia defensiva. Todos están de acuerdo en que debe realizarse una infiltración personal llevada a cabo por un comando que además de experto en combate posea amplios conocimientos de instalaciones militares.

Una vez en la isla y con un somero plano del lugar, hay que alcanzar la central energética de la base, en cuyo reactor principal habrá de colocarse un potente explosivo, capaz de provocar una reacción tal que hará desaparecer la isla por completo. Pero no



será un simple paseo, la isla está plagada de sistemas de alarma constituidos por barreras de alto voltaje, campos minados, etc. La actividad militar propia de la isla es muy intensa, tropas de infantería patrullan por doquier, también los vehículos armados efectúan ciertos itinerarios más o menos fijos. Todo ello hará que la misión esté llena de posibles enfrentamientos, aunque gran parte del tiempo disponible sea necesario utilizarlo en la localización de edificios y estudio del terreno.

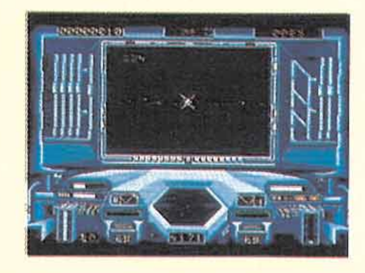
El Cuartel General confía en tu éxito, toda la nación tiene sus esperanzas puestas en ti, nosotros sólo te deseamos suerte.



STAR GLIDER

Rainbird

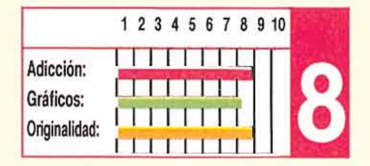
Las guerras intergalácticas son quizás, el tema más utilizado por casi todos los equipos de software para la realización de videojuegos, y seguramente aún no esté todo dicho sobre el tema, como sucede con esta versión. Si hubiera de definirse con un solo adjetivo, el de espectacular sería el más apropiado.



De ordinario al cargar un juego éste nos sorprende con una pantalla de presentación de impecable diseño, Star Glider también, incluso, es normal que a ésta la realcen unas estrofas musicales, Star Glider también, pero lo chocante es que la música en esta ocasión es polifónica... y cantada (coro incluido), con tal calidad que bien pudiera ser confundida con una melodía sintonizada en la radio. Tras esta soberbia presentación, llega la aventura.

A bordo del AGAV (Vehículo Especial de Combate), nave que «Drziw Industries» tiene como orgullo haber diseñado dado su enorme potencial bélico. Cuádruple sistema láser sincronizado, misiles protónicos de medio alcance, un alto nivel de seguridad pasiva y su extraordinaria capacidad de maniobra, hacen de él una máquina ideal tanto para el combate aire/aire como aire/tierra.

A caballo, entre un buen simulador de vuelo y un excelente arcade pueden correrse grandes aventuras sobre los amplios cielos del universo.



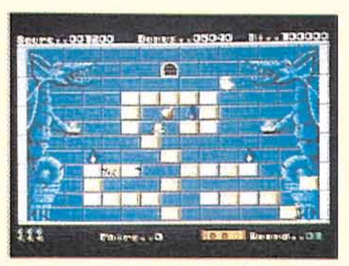
SOLOMON'S KEY

U.S. Gold

Maléficos conjuros mantienen a salvo el mítico tesoro del Rey Solomon, ocultó a través de los tiempos a los ojos de los humanos en el interior de un laberíntico templo edificado sobre grandes bloques de granito.

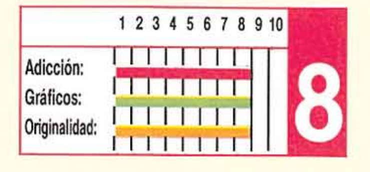
Este entorno milenario y misterioso, en donde conviven guardianes, dragones, escorpiones, visiones cadavéricas y otros personajes propios de la época, es el escenario donde se desarrolla la acción. El protagonista reencarnado en un viejo mago, más no por ello falto de agilidad sino por el contrario habilidoso y colmado de experiencia en el ocultismo y la hechicería. Para él, crear un mundo ficticio a su alrededor que confunda e incluso destruya a algunos de sus enemigos es un ejercicio de lo más simple.

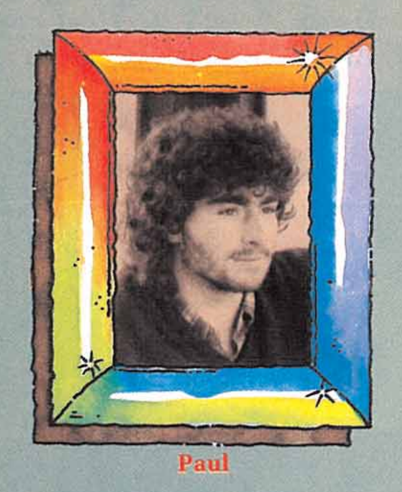
De esta forma puede hacer aparecer o desaparecer bloques de piedra similares a los que forman los muros y sue-

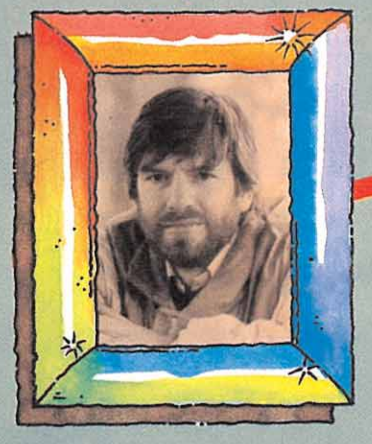


los de cada salón abriéndose camino para sortear los diferentes peligros o bien para tejer una falsa senda en la que atraer a los infatigables vigilantes que hay en cada sala, para después hacerla desaparecer bajo sus pies proyectándolos al vacío.

Definitivamente es un excitante juego mezcla de arcade y estrategia en el que la planificación de las acciones a tomar con cada enemigo y plantear el camino idóneo son fundamentales para alcanzar el éxito.




Paul

Rupert


ALAN HEAP

Nombre: Paul Norris.
Edad: 23 años.
Historial: «Ice Palace» (Commodore).

Nombre: Rupert Bowater.
Edad: 29 años.
Historial: «Java Jim» (Commodore).

Historial conjunto: «Zoids» y «Stifflip & Co.».

Entrevista a los miembros de Binary Vision

Paul Norris y Rupert Bowater

Probablemente los nombres de estos dos miembros de Binary Vision, así en frío no os sugieran nada, pero sin duda después de leer esta entrevista sacaréis como mínimo una conclusión: son tan divertidos como su programa Stifflip.

Paul y Rupert nos recibieron en su lugar de trabajo. Sentados ante un café y una inmensa caja de galletas, uno de sus hobbys preferidos, nos comentaron cuál es su forma de trabajo y alguna que otra cuestión de vital importancia para el mundo del software.

—¿Cuándo comenzásteis a programar?

Rupert.—Aprendí los fundamentos de la programación yo solo con la ayuda de libros especializados en el tema. Al poco tiempo, exactamente en el verano de 1982, comencé a trabajar como programador en la desaparecida compañía Thorn Emi. Al principio pensaba que me dedicaría exclusivamente a la programación de software de gestión, pero como puedes comprobar me equivoqué rotundamente.

Paul.—Empecé manejando un Apple II en 1978 y profundizando en la creación de rutinas gráficas. Eso me condujo al Código Máquina y a los mundos perversos del «hacking». También al igual que Rupert conseguí trabajar en Thorn Emi y desde entonces me he centrado en la programación de juegos porque son mucho más divertidos. ¡Ha sido un error incorregible...!

—¿Consideráis la programación un hobby o un trabajo?

Paul.—Sería un pasatiempo si la gente no insistiera en pagarnos.

Rupert.—Si se consideran las horas que dedicamos a la programación, es un trabajo, pero desde el punto de vista de los beneficios económicos es casi un hobby. De todos modos para mí es lo suficientemente satisfactorio e interesante como para no considerarlo sólo un trabajo.

—¿Qué pasos seguís para programar un juego? Por ejemplo, primero la idea, luego los gráficos, etc.

—Pensamos primero en un tema que nos interese, le damos vueltas durante un tiempo, con la ayuda de innumerables tazas de café, pero cuando nos cansamos de esperar la inspiración final, nos concentramos y le vamos dando vida sobre la marcha.

—¿Cuál de vuestros juegos ha alcanzado más éxito?

—Es demasiado pronto para emitir un juicio, pero parece que *Stifflip* batirá más records incluso que *Zoids*, que realizamos para Electronic Pencil Co. en la versión Commodore.

—¿Qué ordenador utilizáis para programar?

—Solíamos usar ordenadores BBC y pasábamos más de media hora hasta que el micro montaba el código, mientras que nosotros soñábamos con el sistema mega-ST y comíamos galletas. Ahora ya tenemos los ST y el consumo de galletas ha descendido.

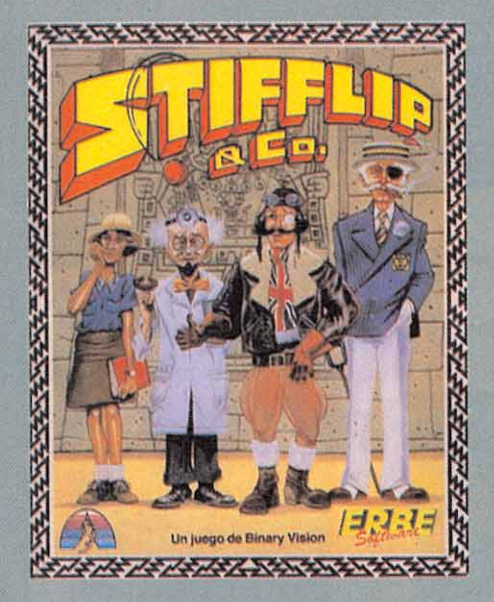
—¿Trabajáis siempre en equipo?

—¡Trabajamos juntos en perfecta simbiosis! Siempre hemos encargado la música y ahora hacemos lo mismo con la mayoría de los gráficos.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—No todo el mundo. Con una combinación de habilidad, una buena idea, un poco de marketing y mucha suerte, puede suceder. ¿Que cuál es





nuestra excusa para no ser ya ricos? Le echamos la culpa a la mala suerte.

—¿Cómo surgió la idea de hacer *Stifflip*?

—Queríamos tomarle el pelo a los héroes de los tebeos porque el tema nos permitía utilizar muchos efectos visuales de ese género y era una ocasión para inventar un sinfín de chistes malos.

—¿Cuánto tiempo habéis tardado en programarlo?

—Alrededor de un año para realizar todas las versiones.

—¿Hacia dónde creéis que se dirige el mercado del software en Inglaterra?

—¿Hacia abajo? No... La verdad es que no lo sabemos, hay muchos juegos basados en películas y en temas muy antiguos. Sería más alentador ver más juegos originales. El software de 16 bits y el software económico (budget) para las máquinas de 8 bits son sin lugar a dudas áreas de crecimiento.

—¿Qué tipo de programas predominarán en los próximos meses?

—Pronto veremos una mejor utilización de las máquinas de 16 bits, que sin duda tienen muchas posibilidades.

—¿Cuáles son vuestros proyectos inmediatos?

—Paul.—Estamos trabajando en un matamarcianos basado en el ocultismo para los formatos de 8 y de 16 bits para Outlaw Productions. Esperamos conseguir efectos realmente distintos y gráficos sangrientos.

—¿Qué juego os hubiera gustado haber programado?

Rupert.—Sin duda *Sentinel* por la originalidad, *Mule* porque con él resulta muy divertido jugar y *Elite* por los royalties.

Paul.—*Alien 8* en su día fue impresionante.

—¿Cuál es el componente más importante de un buen juego, los gráficos, el movimiento, el sonido...?

—Tanto los gráficos como el sonido pueden vender un juego y contribuir a que éste guste, pero lo más importante es la posibilidad de pasar un buen rato sin aburrirte (Playbility).

—¿Qué opinión tenéis del software español que tanto éxito está teniendo actualmente en Inglaterra, como *Army Moves* y *Game Over*?

—Son juegos buenos con un estilo distinto, especialmente los de



«¡Con un buen juego y una idea original la fama llega por sí sola!»

Spectrum.

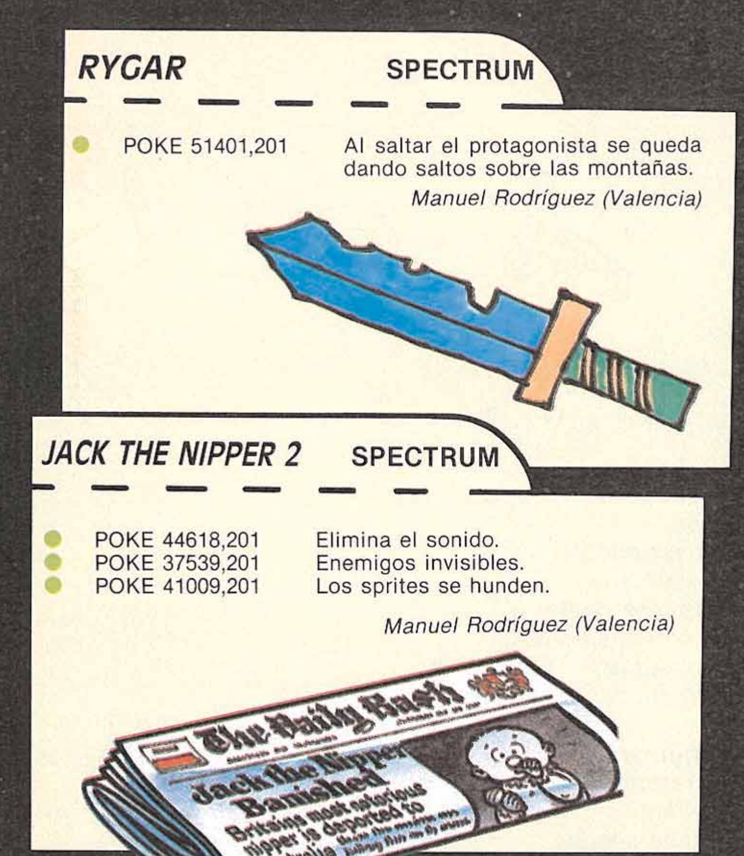
—¿Qué os parece la drástica disminución del precio del software que tomaron las compañías españolas hace un tiempo?

—El precio de los juegos en Inglaterra es demasiado alto, pero es bastante improbable que aquí se tome una medida parecida. Por otro lado, nosotros somos conscientes del tiempo que tardamos en programar un juego, por eso, sin conocer previamente las repercusiones que puede tener un precio inferior en las ventas, nos preocupa.

—¿Podéis dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Dado que ninguno de nosotros domina todos los campos (como diseño, programación, gráficos, sonido, etc.), nuestro único consejo es que intenten buscar unos cuantos amigos (si es que los programadores tienen alguno) para formar un equipo. Es mucho mejor y sobre todo más divertido. Además, es importante que a la hora de presentar el juego a una compañía, éste esté perfectamente terminado y perfeccionados todos los detalles. ¡Con un buen juego y una idea original la fama llega por sí sola!

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.



RYGAR SPECTRUM

- POKE 51401,201 — Al saltar el protagonista se queda dando saltos sobre las montañas.

Manuel Rodríguez (Valencia)

JACK THE NIPPER 2 SPECTRUM

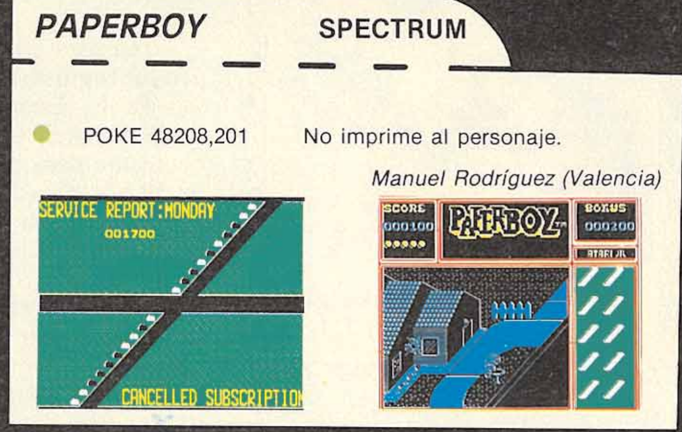
- POKE 44618,201 — Elimina el sonido.
- POKE 37539,201 — Enemigos invisibles.
- POKE 41009,201 — Los sprites se hunden.

Manuel Rodríguez (Valencia)

PAPERBOY SPECTRUM

- POKE 48208,201 — No imprime al personaje.

Manuel Rodríguez (Valencia)



De chip a chi

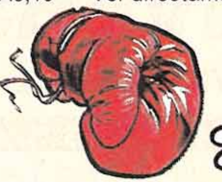
"Sábado Chip", de 17 a 19 h.

Pokerarezas

BOUNDER — MSX

- POKE &HØ433,N — Número de vidas menor de 255.
- POKE &HØ4B9,N — Número de saltos menor de 255.
- POKE &HØ4A9,10 — Ver directamente el final del juego.

Francisco Bas



PHANTOMAS II — SPECTRUM

- POKE 55229,2 — Cambia el color de algunos objetos que existen en el juego.

Javier Lafuente (Madrid)

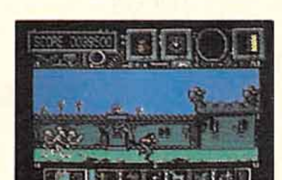


HYSTERIA — SPECTRUM

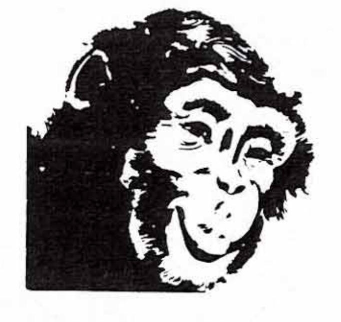
- POKE 37214,201 — En la primera pantalla aparecen todos los enemigos del juego.

Juan Hernández (Jaén)





Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.



COCO

+ DE 1.000 TÍTULOS

EL UNIVERSO DEL

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVE

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 2	8.000-D
EL LINGOTE	3.500
ART STUDIO	5.500-D
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BOB WINNER	2.500-D
BUGGY BOY	875
BARBARIAN	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS	875
CORRECAMINOS/SOLOMON	2.250-D
CYRUS II CHESS	1.900
CYRUS II CHESS	2.800-D
COLOSSUS CHESS 4	1.800
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D
COBRA	875
CAPITAN AMERICA	875
COMMANDO	875
COMMANDO	2.250-D
DESPERADO	875
DESPERADO/SURVIVOR	2.250-D
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.250-D
DRAGON'S LAIR 2	800
DINAMIC DISC PAK	2.750-D
EPYX ON AMSTRAD	3.750-D
EXOLON	875
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D
EL CID	875
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.200-D
FREDDY HARDEST	875
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250-D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D
GOODY	995
GOODY	1.995-D
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	2.200-D
GAUNTLET 2	875
GAUNTLET 2/720	2.250-D
GRYZOR	875
GRAND PRIX 500 c.c.	995
GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-D
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D
HYDROFOOL	1.200

AMSTRAD

HYDROFOOL	2.750-D
INDIANA JONES/RYGAR	2.250-D
JACKAL	875
KNIGHTMARE	880
LAST MISSION	1.900-D
MATCH DAY 2	875
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	2.250-D
MEGACORP	875
MAD BALLS	875
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
OUT RUN	2.250-D
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
PACK MONSTRUO	1.200
PACK MONSTRUO	2.250-D
PSYCHO SOLDIER	875
PHANTOM CLUB	875
QUARTET	2.000-D
RAMPARTS	875
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2.250-D
RAMPAGE	880
RAMPAGE	2.200-D
SUPER CYCLE	875
SALAMANDER	875
STAR DUST	875
SUPER SPRINT	880
SUPER SPRINT	2.200-D
STIFFLIP/BARBARIAN	2.250-D
SAMURAI TRILOGY	875
SAMURAI T. THING B.B.	2.250-D
SENTINEL	875
STAR GLIDER	3.000
TAI PAN	875
TRAPDOOR 2	875
TRAPDOOR 2	1.950-D
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	2.200-D
TRIVIAL PURSAIT	3.400
TRIVIAL PURSAIT	4.300-D
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2.200-D
WORLD GAMES	875
YOGI BEAR	1.950-D
ZOMBI	1.000
3D GRAN PRIX	2.000
3D GRAN PRIX	2.800-D

AMSTRAD

6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 1	2.750-D
6 PAK VOL. 2	1.750
6 PAK VOL. 2	2.750-D

PCW 8256-8512

ACE	4.200
BATMAN	3.000
BOUNDER	3.800
BRUNO BOXING	4.200
COLOSSUS CHESS 4	3.800
CYRUS II CHESS	4.200
CLASSIC COLLECTION V. 1	3.800
CLASSIC COLLECTION V. 2	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT 2	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
LEATHER OF PHOBOS	4.200
MATCH DAY II	3.500
ORPHEE (CONVERSACIONAL)	4.200
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.200
SNOOKER BILLAR	4.200
TOMAHAWK	4.200
TAU CETI	4.200
JOYSTICK + INTERFACE + JUEGO	7.900

PC 1512 Y COMPATIBLES

ACE	4.400
ACE 2	4.400
ARKANOID	3.900
ALEX HIGGINS BILLAR	2.300
CHECKMATE	3.500
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
DECISION IN DESERT	5.200
DESTROYER	5.000
EPYX ON PC (3 JUEGOS)	3.900
F 15 STRIKE EAGLE	4.500
GAMMA (3 JUEGOS DE MESA)	3.500
GOODY	4.400
INFILTRATOR	3.900
LIVINGSTONE SUPONGO	4.400
LAST MISSION	4.400
MARBLE MADNESS	4.700
MEAN 18 GOLF	4.500

PC 1512 Y COMPATIBLES

MACADAM BUMBER	3.900
PROHIBITION	3.900
PRO GOLF	2.300
PROWLER	2.300
STAR GLIDER	5.200
SOLO FLIGHT	4.400
STRIP POKER	5.500
SUB BATTLE	5.500
SILENT SERVICE	5.000
STORM	2.300
TWO ON TWO	5.000
TOP GUN	3.900
WINTER GAMES	4.500
WORLD GAMES	4.500
5 A SIDE (FUTBOL)	2.300

JOYSTICK'S

CHEETAH 125+	2.200
CHEETAH MACH 1	3.400
KONIX (SPEED KING)	2.800
QUICK SHOT 1	1.100
PAHSOR ONE	3.200
PRO 9.000	3.400

MATERIAL OFERTAS

DISCOS 3'' AMSOFT 10 U	**4.000**
DISCOS 3.5'' SC 10 U.	**2.400**
DISCOS 3.5'' DC 10 U.	**3.600**
DISCOS 5''1/4 DC.DD 10 U	**3.600**
CONECTOR 2 JOYSTICK'S	**1.500**
JOYSTICK + INTERFACE PC 1512	**9.800**
CABLE CASSETTE 6128	1.200
TAPA TECLADO CPC 464	2.300
TAPA TECLADO CPC 6128	2.500
TAPA TECLADO PC 1512	3.000
ARCHIVADOR 3'' 50 U	3.400
ARCHIVADOR 5''1/4 50 U	3.800
ARCHIVADOR ''SPACE'' 3.5''	3,900
ARCHIVADOR ''SPACE'' 5'' 1/4	4.200

IVA INCLUIDO
TOMAMOS TUS PEDIDO POR TELEFONO. (91) 248 54 81

COMMODORE 64-128

ACE 2	875
BUBLE BOBLE	1.500
BATTLE FOR MIDWAY	1.200

COMMODORE 64-128

BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BARBARIAN	1.200
CAPITAN AMERICA	875
CONFLICTS (3 WAR GAMES)	3.800-D
COMBAT SCHOOL	875
CALIFORNIA GAMES	875
ENDURO RACER	880
FLYING SHARK	1.500
FALKLANDS 82	1.200
FREDDY HARDEST	875
GAUNTLET II	875
GAME OVER	875
IMPLOSION	875
INDIANA JONES	875
I K +	880
IWO JIMA	1.20
JACK THE NIPPER 2	875
KNIGHTMARE	880
MAD BALLS	875
MATCH DAY 2	875
NEBULUS	875
OUT RUN	1.200
OKINAWA	1.200
OKINAWA	2.000-D
PRHOHIBITION	1.200
PSYCHO CLUB	875
PHANTOM CLUB	875
RAMPAGE	880
RAMPARTS	875
RYGAR	875
RENEGADE	875
STAR WARS	1.200
SUPER SPRINT	880
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
TRANTOR	875
THUNDERCATS	875
TWO ON TWO	880
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
WATER POLO	875
WORLD GAMES	875

OFERTA DISCOS (MUCHOS TITULOS) ....1.000 C/D
*** DISPONEMOS DE JUEGOS PARA AMIGA. CONSULTARNOS.**

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

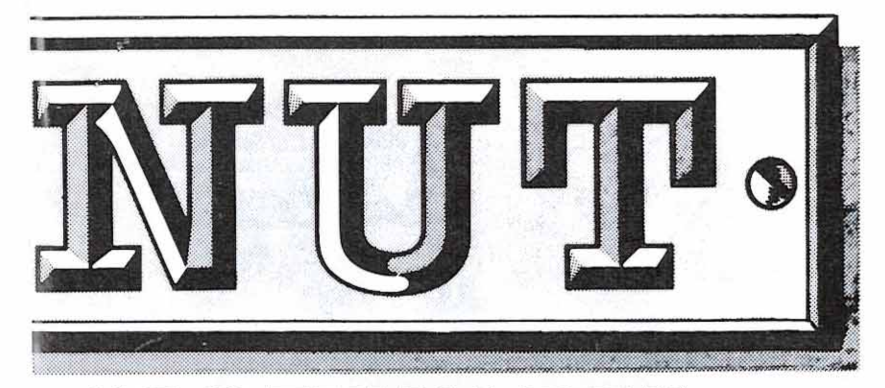
....

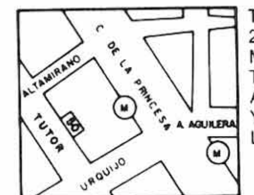
.... GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO





TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

"SOFTWARE"

DADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

SPECTRUM	
PHOENIX 3-E	6.500
EL LINGOTE	2.800
ANNALS OF ROME	2.400
ATHENA	875
ALIEN EVOLUTION	875
ASTERIX	875
ACE 2	875
ART STUDIO	3.000
ARTIST II	3.000
BRABESTAR	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR BRITAIN	1.200
BISMARK	1.900
BAZOOKA BILL	800
BLACK MAGIC	800
BRIDE OF FRANCKSTEIN	875
BARBARIAN	1.200
CAPITAN AMERICA	875
CALIFORNIA GAMES	875
COMBAT SCHOLL	875
CORRECAMINOS	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
DRUID II	875
DESPERADO	875
DEATH WISH III	875
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900
DON QUIJOTE	875
DRAGONS'LAIR 2	800
DUSTIN	875
EL CID	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FLYING SHARK	1.500
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
FIST II	875
FITH QUADRANT	875
FIRETRAP	875
GRYZOR	875
GAUNTLET II	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GALACTIC GAMES	880
IMPOSSIBLE MISSION II	875
INFILTRATOR II	875

SPECTRUM	
INDIANA JONES	875
IMPLOSSION	875
JACKAL	875
JACK THE NIPPER II	875
JAIL BREAK	1.500
KRAK OUT	800
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
MAD BALLS	875
MASK	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MAGMAX	800
NEBULUS	875
NEMESIS	1.500
OUT RUN	1.200
PSYCHO SOLDIER	875
PHANTON-CLUB	875
PACK MONSTRUO	1.200
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	875
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PAPER BOY	1.200
QUARTET	880
RAMPAGE	880
RENEGADE	875
RAMPARTS	875
RYGAR	875
SALAMANDER	875
STAR DUST	875
SUPER SPRINT	880
SOLOMON'S KEY	875
STIFFLIP & CO	1.200
SUPER HANG ON	880
SAILING	880
STAR GLIDER	3.000
STAR FOX	875
SENTINEL	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGTH	875
STAR RAIDERS II	880
SILENT SERVICE	1.200
SUPER SOCCER	875
SURVIVOR	800
SABOTEUR II	800
THUNDER CATS	875
TRIO	875
TTRAPDOOR 2	875
TRANTOR	875

SPECTRUM	
THE EIDOLON	800
TWO ON TWO	880
THEATRE IN EUROPE	1.200
TERRA CRESTA	800
T T RACER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THE NIGHTMARE RALLY	800
UCHI MATA	800
URIDIUM	800
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	880
XECUTOR	875
YOGI BEAR	875
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750
720°	875
OFERTAS	
COBRA	595
COMBAT ZONE	595
NOSFERATU THE VAMPIRE	595
ROGUE TROOPER	595
STRIKE FORCE COBRA	595
THE TRAPDOOR	595
SPECTRUM + 3	
MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	12.700
ACE 2	2.600
CALIFORNIA GAMES	2.600
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.500
DINAMIC DISC PAK	2.500
GAUNTLET II	2.600
GUNSHIP	2.600
GAME SET I MATCH	3.800
GOODY	1.995
LIVE AMMO (5 JUEGOS)	3.200
PROHIBITION	2.750
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
SOLID GOLD (5 JUEGOS)	3.200
TRIVIAL PURSUIT	4.300
TOMAHAWK	2.600
TRANSFER+3	2.500
3 HITS-1	2.000
3 HITS-2	2.000
7 MAGNIFICOS	3.800
40 PRINCIPALES (C/V.)	2.500
JOYSTICK KONIX+2.+3	3.400
JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1.800

MSX	
ALPINE SKI	875
ARMY MOVES	875
ARQUIMIDES XXI	875
ALTA TENSION 007	875
ACE OF ACES	1.200
ALIENS	880
BATTLE CHOPPER	875
COBRA'S ARC	875
COSA NOSTRA	995
DESPERADO	875
DEMONIA	995
DEATH WISH III	875
EL CID	875
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	800
GOODY	995
HOWARD THE DUCK	880
INDY 500	875
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWL	875
NONAMED	875
POLICE ACADEMY 2	875
PHANTIS	875
RUNNER	995
STAR DUST	875
SORCERY	750
T T RACER	875
WINTER GAMES	750
F-1 SPIRITS	5.800-K
GAME MASTER	5.200-K
MAZE OF GALIOUS	5.200-K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200-K
NEMESIS 2	5.800-K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200-K
GOONIES	4.500-K
GREEN BERET	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI FUTBOL	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
Q-BERT	4.500-K
TENNIS	4.500-K
YIE AR KUNG FU 2	4.500-K
K=CARTUCHO	

MATERIAL ATARI ST	
520 STFM	75.000
1040 STF	129.000
MON. FOSF. BLANCO	32.000
MON. COLOR SC1224	65.000
520 ST+MON. F.B.	105.000
520 ST+MON. COLOR	136.000
1040 ST+MON. F.B.	157.000
1040 ST+MON. COLOR	188.000
IMPRESORA SMM 804	39.900
CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3.5" SC/DD	**2.400**
10 DISCOS 3.5" DC/DD	**3.000**
SOFTWARE ATARI ST	
GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR DE TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.900
LOGITIX	25.000
ST BASIC	8.400
ST LOGO	8.400
NEOCHROME	12.900
PECAN UCSD PASCAL	17.500
JUEGOS ST	
ADVANCED ART STUDIO	5.500
ARKANOID	3.900
BARBARIAN	3.900
CHECKMATE	3.600
COPPER X	2.300
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARTING G. PRIX	2.300
KARATE MASTER	3.900
RANARAMA	3.900
SUB BATTLE SIMULATION	3.900
STAR WARS	4.400
TAI PAN	3.900
TRAILBLAZER	3.900
WINTER OLYMPIAD 88	4.400
XEVIOUS	3.900

DISPONEMOS DE JUEGOS PARA ATARI 800 XL/XE. CONSULTARNOS.

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1
ATARI 520 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
147.000 ptas.

Nº 2
ATARI 520 STF
MONITOR COLOR SC1224
IMPRESORA SMM804
179.000 ptas.

Nº 3
ATARI 1040 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
200.000 ptas.

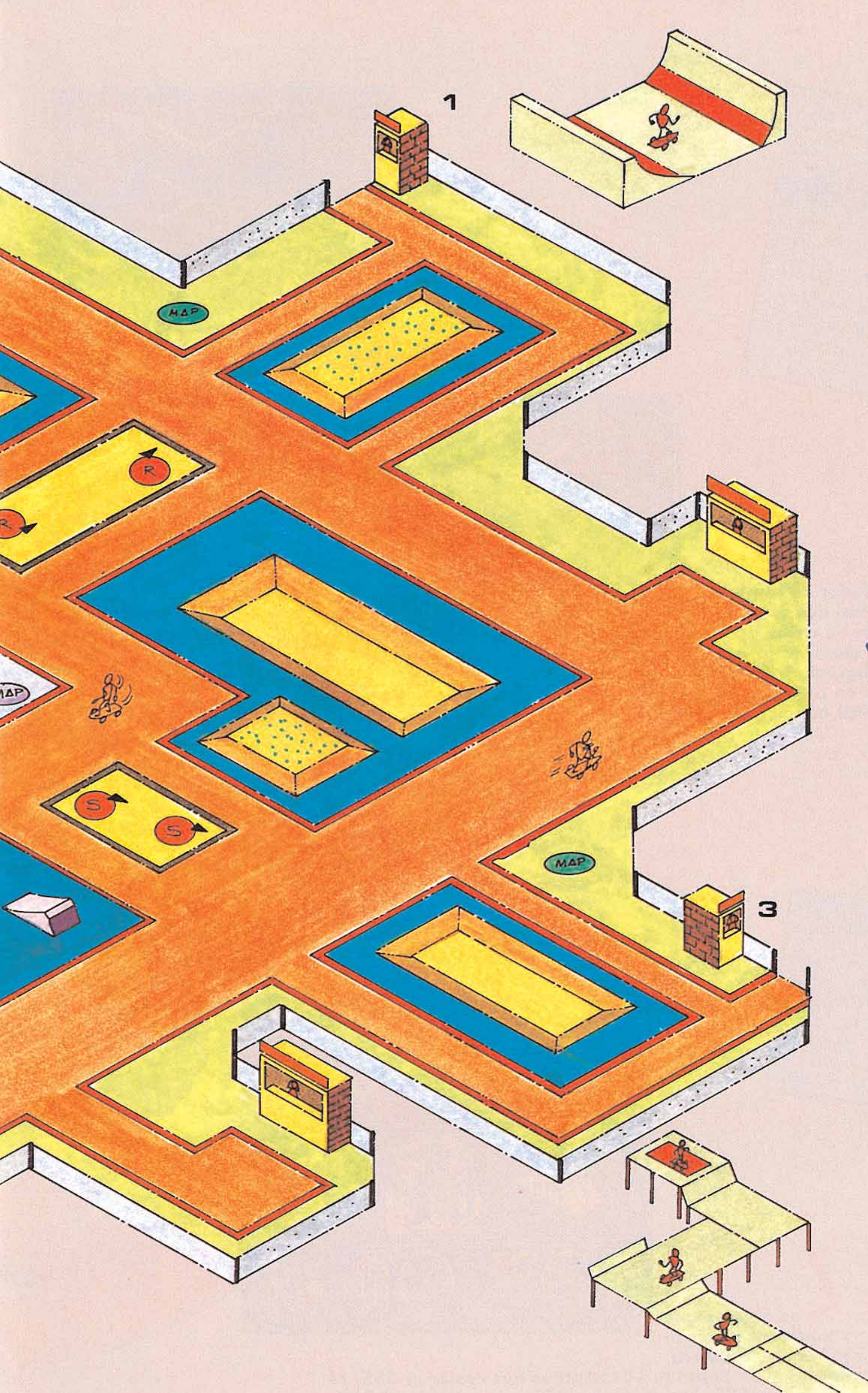
Nº 4
ATARI 1040 STF
MONITOR COLOR SC 1224
IMPRESORA SMM804
232.000 ptas.

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



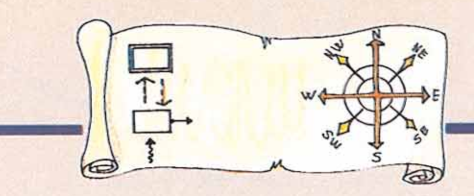
720°
N
NE
E
SE
S
SW
W
NW
4
MAP
D
D
D
R
MAP
J
S
J
J
2
MAP

el Mapa



Avalado por el éxito de su predecesor en la máquina de la calle, llega a nuestros ordenadores 720 °. Aunque las comparaciones son siempre odiosas, en esta ocasión la calidad de la conversión poco tiene que envidiar al original.

U. S. Gold y Atari Games nos brindan la posibilidad de practicar este espectacular deporte, cómodamente instalados frente al ordenador y de enfrentarnos como auténticos profesionales a los complejos circuitos que encontraremos en los parques de la ciudad del monopatín.






```
11 POKE VAL "23658",VAL "8": P
OKE VAL "23693",NOT PI: POKE VAL
"23624",NOT PI: CLEAR VAL "2611
1": POKE VAL "5+PEEK 23631+256*P
EEK 23632",VAL "111"
20 BORDER VAL "7": INPUT "INMU
NIDAD A ENEMIGOS MOVILES ";A$
40 INPUT "QUITAR CARTELES RAPI
DAMENTE ";C$
50 BORDER NOT PI: LOAD ""SCREE
N$ : LOAD ""CODE : LOAD ""SCREEN
$
70 LET a=VAL "201": IF A$="S"
THEN POKE VAL "45272",a
80 IF C$="S" THEN POKE VAL "35
539",a
100 RANDOMIZE USR VAL "33920"
```



El objetivo del juego es recopilar el mayor número de objetos, dólares y puntos en un tiempo limitado.

Alrededor de la plaza central dos señoritas montadas en ciclos hacen que el cruce de la calle sea peligroso, pero hay que tener en cuenta que cada una circula en un sentido y es difícil que se junten ambas en un mismo punto.

```
720 GRADOS SPECTRUM
QUITAR LOS CARTELES MAS RAPIDO
POKE 35539,201
MAS VELOCIDAD
POKE 36626,201
SIN FRENOS
POKE 38014,201
ENEMIGOS INMOVILES
POKE 44847,201
INMUNIDAD A ENEMIGOS MOVILES
POKE 45272,201
```



Los objetos que podemos comprar son: casco, rodillera, zapatos y monopatín. Los zapatos nos costarán 25$, el casco 50$, las rodilleras 25$ y el monopatín 25$.



No sólo debemos pasear por la ciudad sino que además debemos participar en las pruebas, que son: Slalon, Saltos, Rampa y Cuesta. Unas marcas en el suelo con las iniciales en inglés de cada una de las pruebas nos indican la dirección hacia la que debemos dirigirnos.



El dinero necesario para la compra de los objetos se encuentra repartido por el suelo de la ciudad, pero la manera más rápida de conseguirlo es participando en alguna prueba ya que con sólo conseguir la medalla de bronce, ganaremos 35$.



720°

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR 720
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=316TO411:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>10327THENPRINT"ERROR EN DATAS..";:STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO EN LA CIUDAD (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE345,44
40 INPUT"TICKETS ILIMITADOS (S/N)";T$:IFT$<>"N"THEN50
45 POKE348,44:POKE351,44:POKE354,44:POKE357,44
50 INPUT"COMPRAR SIN GASTAR DINERO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE360,44:POKE363,44
60 INPUT"SIN QUE CIERREN LOS PARQUES (S/N)";P$:IFP$<>"N"THEN80
65 FORI=0TO7:POKE372+I*3,44:NEXT
80 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA DE 720 Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,60:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,74,160,1,142,100,8,140,101,8,96,162,87,160,1,142
110 DATA 224,4,140,225,4,76,0,4,169,173,141,216,21,141,28,29,141,89,31
120 DATA 141,243,32,141,19,34,141,40,46,141,44,46,162,240,160,208,169,42,142
130 DATA 248,29,141,249,29,140,32,32,141,33,32,142,134,33,141,135,33,142,174
140 DATA 34,141,175,34,169,5,32,210,255,169,147,32,210,255,76,80,8,70,86,67
```

```
poke 5592,173 ..... tiempo infinnito
poke 7452,173
poke 8025,173
poke 8435,173
poke 8723,173 ..... tickets infinitos
poke11816,173
poke11820,173 ..... comprar sin gastar
poke 7672,240
poke 7673,42
poke 8224,208
poke 8225,42
poke 8582,240
poke 8583,42
poke 8878,240
poke 8879,42 ...... no cierran parques
sys 2128 .... arranque
```

¿TODAVIA NO TIE

Serie CPC

● **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible

● **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos.

● **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo

● **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones.

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS

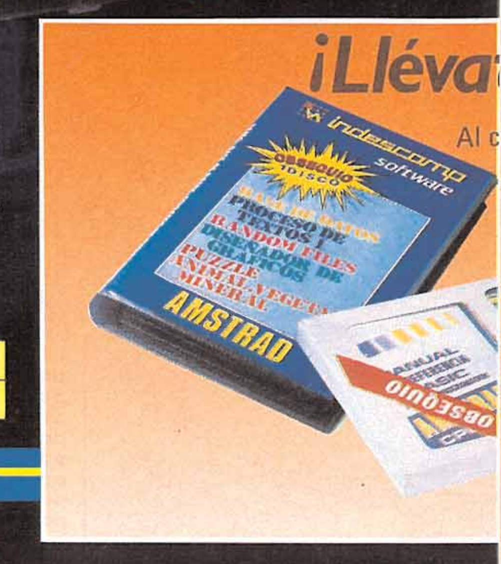
● Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

● **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic

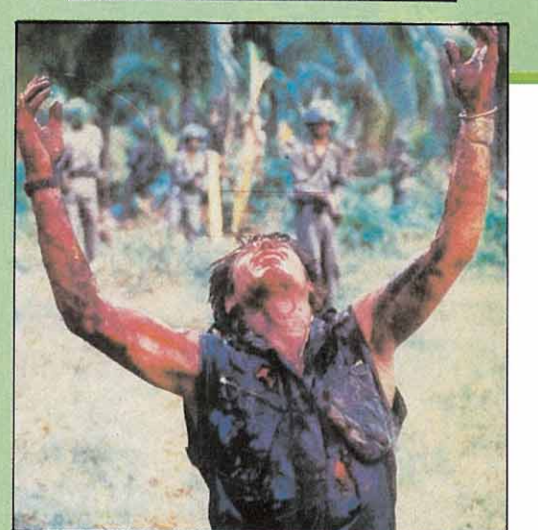
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	53.900 Ptas. (monitor verde)
	79.900 Ptas. (monitor color)















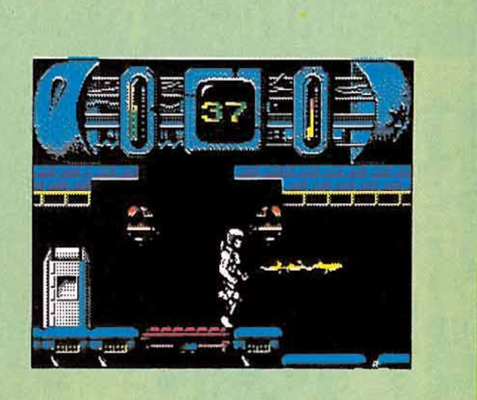


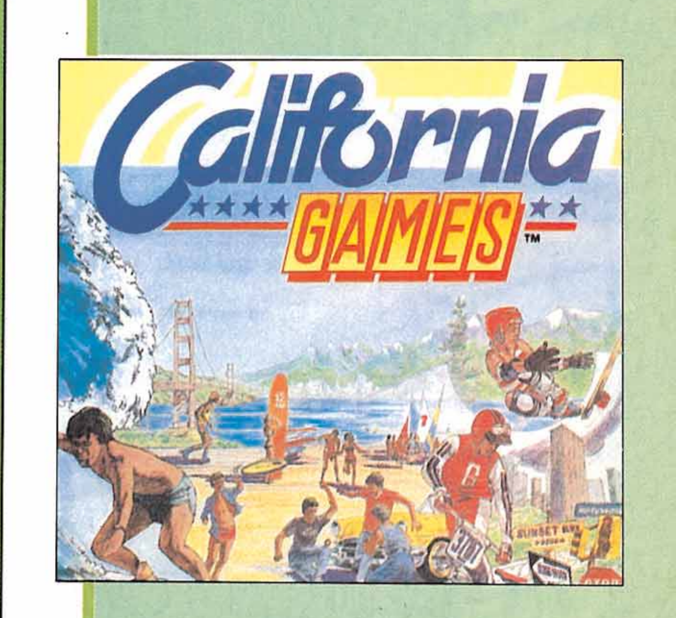


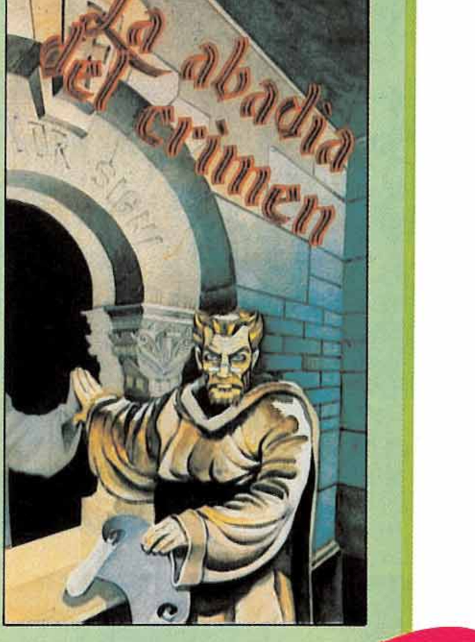


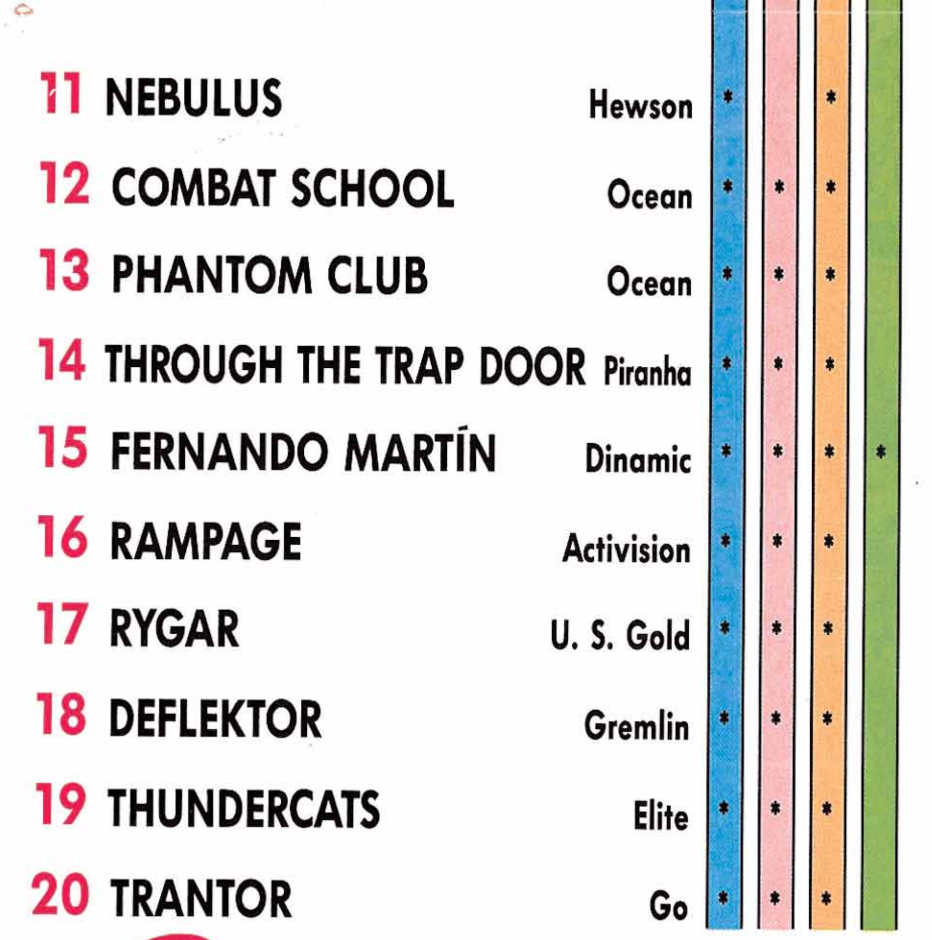
			SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
1	PLATOON	Ocean	*	*	*	
2	LA ABADÍA DEL CRIMEN	Opera Soft	*	*		*
3	MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin	*	*	*	
4	OUT RUN	U. S. Gold	*	*	*	
5	720°	U. S. Gold	*	*	*	
6	GAUNTLET II	U. S. Gold	*	*	*	
7	CALIFORNIA GAMES	Epyx	*	*	*	*
8	MATCH DAY II	Ocean	*	*	*	*
9	GOODY	Opera Soft	*	*		*
10	GRYZOR	Ocean	*	*	*	





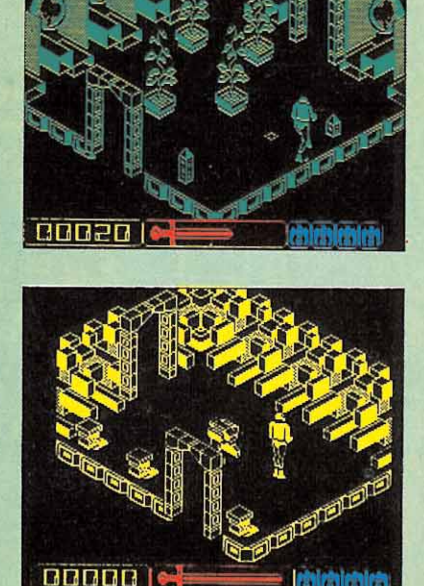


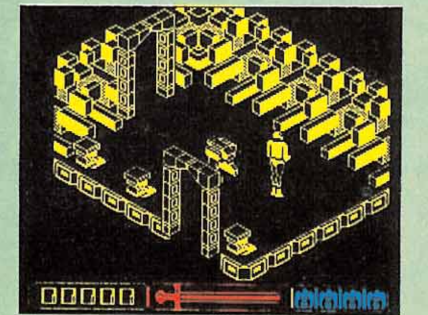


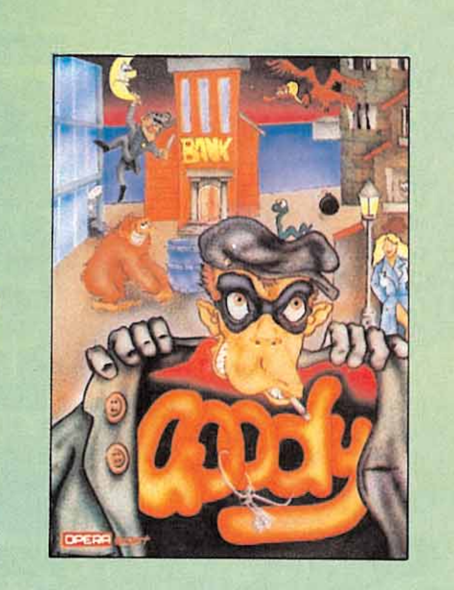


los 20 Recomendados

11	NEBULUS	Hewson	*		*	
12	COMBAT SCHOOL	Ocean	*	*	*	
13	PHANTOM CLUB	Ocean	*	*	*	
14	THROUGH THE TRAP DOOR	Piranha	*	*	*	
15	FERNANDO MARTÍN	Dinamic	*	*	*	*
16	RAMPAGE	Activision	*	*	*	
17	RYGAR	U. S. Gold	*	*	*	
18	DEFLEKTOR	Gremlin	*	*	*	
19	THUNDERCATS	Elite	*	*	*	
20	TRANTOR	Go	*	*	*	









Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*. Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador los salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENÚ". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.**. El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente**, tecleada, lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum+3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente:*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum, publicados en la sección «Patas Arriba» constan de dos listados que se complementan.

Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado 1 (programa Basic) y lo salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP, que no es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos, pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

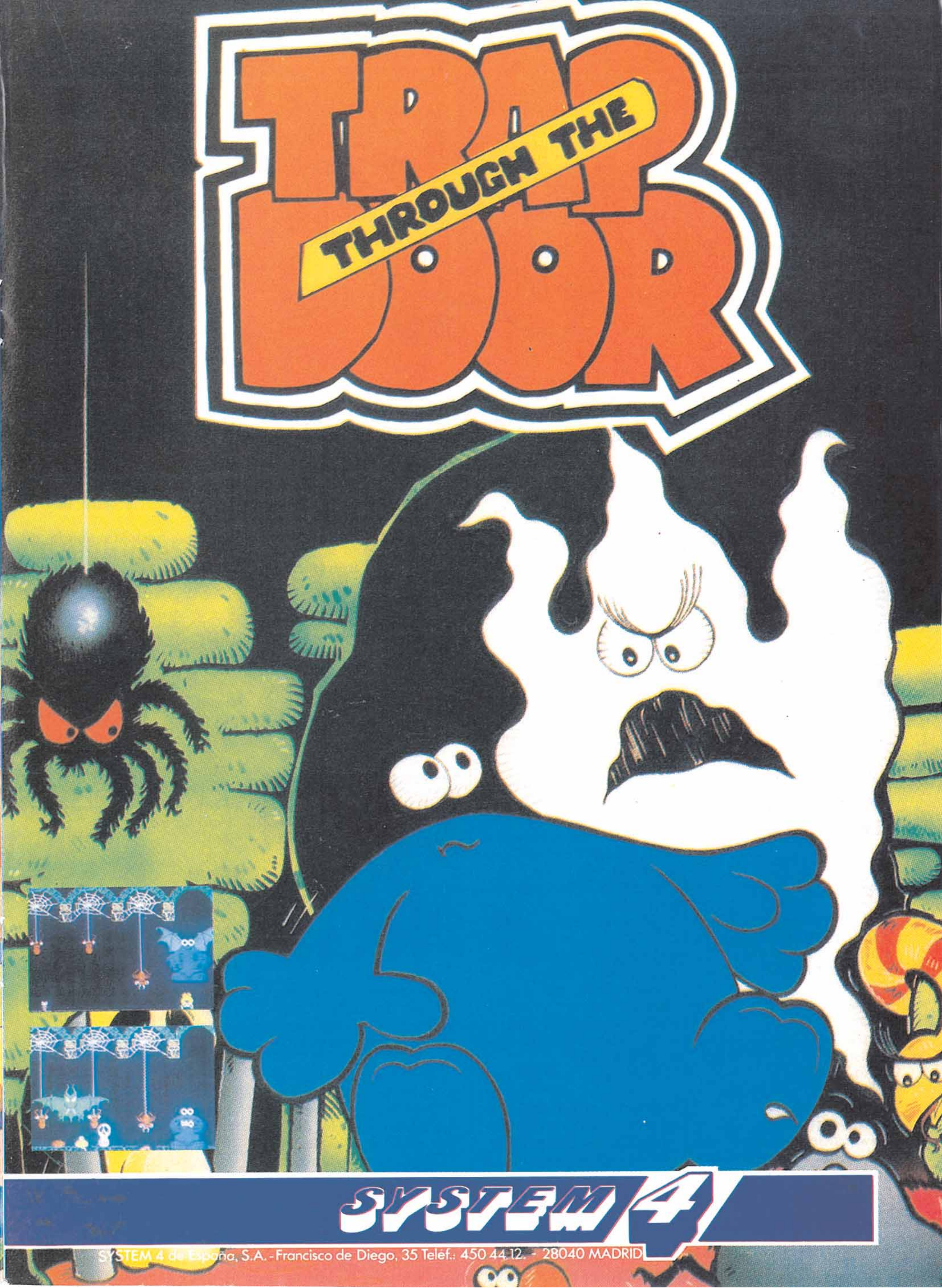
11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiera. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ___________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ___________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$-"": POKE 23658,8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
__________          DATOS  "; LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```


Serma Software
pone un Joystick en cada mano.
SPEEDKING
KONIX
KONIX PC
Dos dispositivos de disparo. Centrado de mando automático o manual. Tarjeta adaptadora con dos entradas. Se puede usar con IBM® y compatibles y AMSTRAD P.C.®.
9.050 ptas.
KONIX AUTOFIRE
Con dispositivo de autodisparo. Se puede usar con SPECTRUM, SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64, 128 y VIC 20, ordenadores ATARI, AMIGA y MSX.
3.660 ptas.
KONIX 1
El primer joystick de la serie KONIX. Válido para SPECTRUM y SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64 y 128, AMSTRAD CPC y MSX.
2.950 ptas.
KONIX +2/+3
Ahora, para tu ordenador tan especial, el mejor joystick del mercado: Joystick Konix para ordenadores +2/+3.
3.660 ptas.
'THING' BOUNCES BACK
Con el KONIX 1, el joystick más vendido de Europa, te regalamos un divertido juego ¡VALIDO PARA TODOS LOS SISTEMAS!
Todos los Joysticks Konix son anatómicos, dan una respuesta inmediata por Microswitch. Construcción robusta, cable más largo para mayor movilidad. 12 meses de garantía.
Distribuido, en exclusiva, por SERMA SOFTWARE. Cardenal Belluga, 21. 28028 Madrid. Teléfs. 256 10 83 - 12 22.


TRAP DOOR
THROUGH THE
SYSTEM 4
SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID

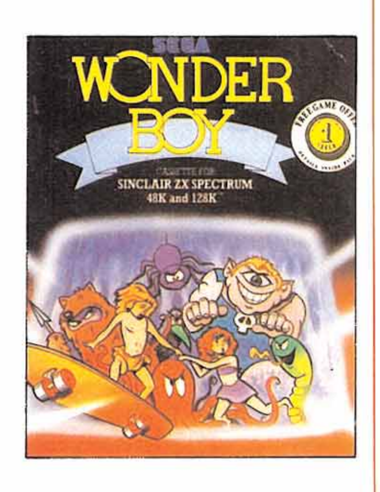


SPECTRUM

WONDER BOY

POKE 36855,201 Wonder anda por el aire.

Angel Martínez Santiago (Madrid)



MEGA-CORP

Si queréis jugar a la segunda parte de Mega-corp sin que haga falta la clave, seguid las siguientes instrucciones:

Fase 1: ir a la segunda pantalla.

Fase 2: teclear «SAVE» e introducir un nombre. Salvarlo en cinta.

Fase 3: hacer un reset y cargar la segunda parte.

Fase 4: cuando os pida la clave, teclear «load» y poner el nombre de la fase grabada de la primera parte. ¡Sorpresa!

Una vez hecho esto sube tres pantallas al norte y entra en el comercio, acto seguido da el disco al propietario y sigue sus instrucciones. Luego deja que te detengan y sigue.

Luis Navalpatio (Madrid)

FAIRLIGHT II

a) En la segunda parte del juego, en las pantallas de los monjes, entrar y salir varias veces y éstos desaparecerán, a veces os costará, si veis que así os ocurre, esperad junto a la puerta a que os toque, salid y volved a entrar y éste habrá desaparecido. Pero si volvéis a salir y luego a entrar éste aparecerá de nuevo.

b) Por si no lo sabéis, los cristales para matar a los monjes se activan (teclas 6-7) después de apretar la tecla usar, y los cristales van volando por el aire y los dirigimos según por donde caminemos, pero tened cuidado, a veces se vuelven contra nosotros y si os tocan os destruyen.

c) A veces, si dejáis que os quiten la vida rápido (cuando os acorralan), la vida en vez de pararse en cero y así morir, llega a 255. Esto es en la segunda parte del juego.

Antonio Yuste (Barcelona)

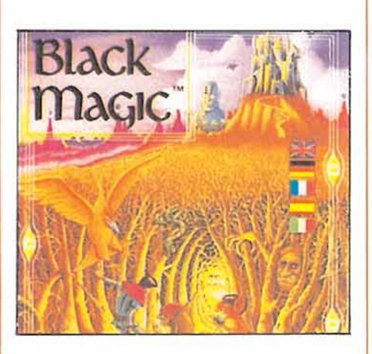
BLACK MAGIC

En este juego hay una serie de hechizos imprescindibles para acabar el juego. Su utilidad es la siguiente:

BLINK: te transporta a otro lugar de la pantalla. Este hechizo va a ser uno de los más útiles a lo largo del juego. No lo desperdicies y aprende a usarlo bien.

CHILL: congela las aguas y paraliza a los demonios, excepto a las plantas.

VANISH: te hace inmune ante tus enemigos.



BOLT: te permite disparar a través de las paredes.

FIRE: crea muchas llamas, con lo que espanta a los demonios.

FEAR: hace que los enemigos no se acerquen a ti.

TRAP: hace que aparezca una trampa entre los demonios y donde tú estés.

CONJURE: te dará tres opciones:

— Health: se recupera tu salud.

— Food: se recupera la comida.

— Arrows: te dará flechas.

La clave para la segunda fase es: QUALTAN.

Juan Francisco López (Málaga)

MEGA-CORP

Los pasos a seguir para pasar la primera carga del Megacorp son los siguientes:

Sur
Coge pistola
Abre contenedores
Redescribe
Coge botiquín
Aprieta botón
Sal
Sur
Oeste
Dispara pistola
Coge Zith
Este
Norte
Este
Este
Tira Zith
Este
Norte
Entra choza
Cura Ynnh Arr
Sur
Sur
Este
Examina vegetación
Redescribe
Coge canoa
Monta canoa
Rema oeste
Sal canoa

Sur
Entra templo
Examina pedestal
Redescribe
Coge frasco
Este
Norte
Monta canoa
Rema este
Sal canoa
Abre frasco
Bucea
Coge moneda
Sube
Monta canoa
Rema norte
Arriba
Tira moneda
Coge papel
Este
Tira pistola
Norte

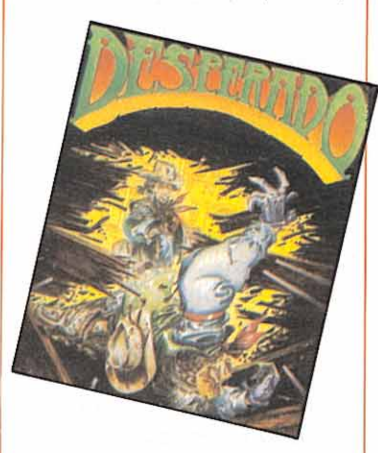
Clave de acceso: «Rebeca»

Luis Corcuera, Javier Corcuera, Daniel Calatrava y J. María Carreras (La Rioja)

DESPERADO

Para los que tengáis algún tipo de problema en la primera fase debéis hacer lo siguiente: cuando lleguemos al primer enemigo (seguramente con muchas de nuestras vidas diezmadas), le damos dos o tres tiros, pero sin llegar a matarlo. A continuación dejamos que acabe tranquilamente con nuestras últimas vidas, pero dejando el botón de «fuego» pulsado cuando acabe la partida. Apareceremos al principio de la primera fase

(Sevilla)



con todas las vidas y el enemigo medio muerto.

José M. Cabezas (Sevilla)

RYGAR

En este juego a menudo surgen tumbas del suelo. En algunas encontramos una interrogación dentro de un cuadrado. Si nos agachamos y disparamos repetidas veces, ésta se transforma al final en uno de los cinco escudos.

La utilidad de los escudos es la siguiente:

Estrella: aumenta el radio de acción de la cuchilla haciéndola más larga.

Muralla: aumenta la potencia de la cuchilla pudiendo matar a varios enemigos de un golpe.

Cruz: inmunidad momentánea.

Tigre: si caes sobre algún enemigo morirá automáticamente.

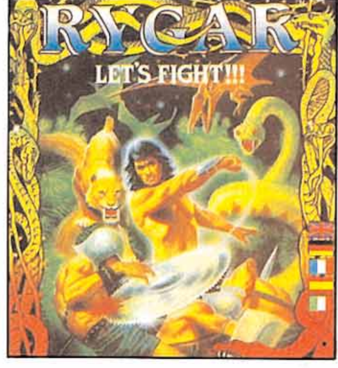
Sol: permite a la cuchilla disparar hacia arriba. Este escudo es muy útil para acabar con las murallas de enemigos.

Estos escudos van apareciendo repetidamente a lo largo del juego. Pero si además os queda tiempo, podéis conseguir alguno más si os situáis casi al final de un nivel y comenzáis a matar enemigos. Siempre os caerá algún que otro escudo de regalo.

J. Carlos López Martín (Madrid)

INDIANA JONES

Cargar el juego y esperar a que salga el mensaje: «Stop the Tape». Presionamos la tecla J y saldrá el menú de opciones. Pulsamos



las teclas J, I, M, B, O para conseguir vidas infinitas.

Jorge Iborra López (Zaragoza)

COMMODORE

THE LAST NINJA

En el número 28 de MICROMANÍA hacíais referencia el programa The Last Ninja enseñando todos los objetos, pero no pusisteis en la pantalla en la que se encontraban ni su utilidad. Además de detallaros ésta, es importante que no paséis cada una de las pantallas sin recoger los objetos, pues cada uno tiene una utilidad.

The last Ninja:
Espada, luchacos, bomba, estrella, bolsa, llave y manzana.

The Wilderness:
Uña, manzana, guante, inmunidad antifuego, palo.

The Palace Gardens:
Collar, manzana, flor.

The Dungeons:
Cuerda, manzana.

The Palace:
Manzana.

The Inner Sanctum:
Botella, pergamino.

Utilidad de cada uno de los objetos:

Armas. Espada, luchacos, estrella, palo, bomba.

Bolsa. Está en la pantalla The Palace, hay que verter su contenido dentro de una tinaja negra, entonces te pondrás de color verde y podrás subir por las escaleras sin que te maten.

Llave. Sirve para abrir una puerta en el Palace.

Manzana. Una vida.

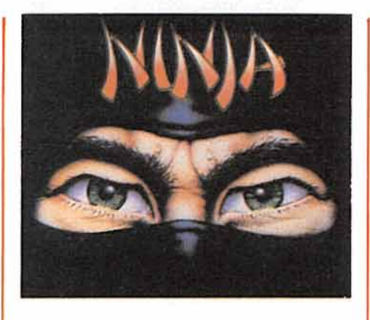
Uña. Sirve para escalar. Su utilidad está en la pantalla The Wilderness.

Guante. Sirve para coger la flor en la pantalla The Palace Gardens.

Inmunidad antifuego. Sirve para pasar los dragones de la pantalla The Wilderness sin que te maten.

Collar. Sirve para pasar la pantalla The Palace Gardens. Hay una estatua dorada, colocamos el collar y tocamos la estatua.

Flor. Sirve para abrir una



puerta secreta en la pantalla The Inner Sanctum. Tenemos que tocar una tinaja con ella.

La cuerda. Sirve para pasarnos la pantalla The Dungeons. Hay que escalar una pared para conseguirlo.

La botella. Sirve para dormir a un perro en la Inner Sanctum.

El pergamino. Es la última pieza a coger. Una vez que la coges terminas el juego. Pantalla The Inner Sanctum.

Bomba. La bomba además de ser un arma sirve para pasar la primera pantalla The Last Ninja, para ello debes arrojársela al dragón y así dormirle. Cuidado sólo tienes 3 disparos.

José Luis Platas Muñoz (Madrid)

SHAO LIN'S ROAD

Inmortalidad:
POKE 17187,234
POKE 17188,234
POKE 17189, 234.
SYS 16406. Para empezar.

Eduardo de Domingo (Valencia)

RANARAMA

POKE 37104,96
POKE 33969,234

Una vez cargado, pulsar «C» y «Restore» simultáneamente.

Eduardo de Domingo (Valencia)

DRAGON'S LAIR II

Una manera facilísima de poder pasar la primera fase, el mosaico místico, es ésta:

Cinco cuadrados a la izquierda a partir del cuadro en el que salimos.

Cuatro cuadros hacia adelante a partir del último mencionado.

Esperamos un cambio de cuadrado en el que el nuestro desaparecerá.

Esta es la parte más difícil. Tenemos que cambiar de cuadrado justamente cuando el nuestro desaparezca. Conseguir esto te va a resultar bastante fácil a pesar de que tendrás que hacerlo varias veces.

Dos casillas hacia la izquierda y ya habremos pasado de fase.

Además, de este modo, no aparecerá el murciélago.

En la segunda fase hay que guiar la barca por el pasillo que se nos indique (derecha—, izquierda—, centro—), esta fase es más difícil debido a su longitud (14 pantallas de rocas y torbellinos que deberemos esquivar).

Enrique Barreca Martínez (Madrid)

SPINDIZZY

Para utilizar este truco debes grabar en un disco virgen todo el programa Spindizzy menos el Spin2.Bin de 13 K, es decir, Spin.Bas de 1 K, Spino. Bin de 2 K y Spin 1. Bin de 33 K, con el Filecopy de CP/M, por ejemplo.

A continuación, pones el disco donde tengas todo el juego del Spindizzy y copias el programa que hay a continuación. Una vez lo ejecutes, cargará el Spin. Bin, le pondrás los pokes y te dirá que cambies el disco. Deberás poner aquel en el que grabaste todo el Spindizzy menos el Spin2.Bin. Seguidamente, pulsas una tecla y grabará el Spin2.Bin ya pokeado, teniendo ya en el disco el juego completo y con tiempo infinito.

Ahora sólo necesitas unas cuantas horas para terminar el juego y ver las casi 400 pantallas de que consta,

```
10 MEMORY &592F
20 LOAD
"SPIN2.BIN",&5930
30 POKE &8122,&FF:POKE
&8123,&FF
40 PRINT "CAMBIA EL DISCO Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18
50 SAVE "SPIN2.BIN", B,
&5930, &30C0
```

José Luis Andrés Mallen (Barcelona)



PROHIBITION

Pokes para este juego:
POKE &A152,0 vidas infinitas.
POKE &A157,201 tiempo infinito.
POKE &A15B,0 balas infinitas.
POKE &A15C,0 balas infinitas.

Antonio Ruiz Moreno (Barcelona)

ELITE

Estos consejos os ayudarán a subir vuestro rango de combate:

1. Cuando os aproximáis a los planetas con la tecla J (Torus Jump), os detendréis a menudo, si aparece alguna nave en las proximidades. Si no queréis empeorar vuestro estatus legal, debéis vigilar lo que atacáis. Si lo que se aproxima está en vuestro radio de visión (el triángulo invertido del escáner) y a prácticamente vuestra misma altura, no debéis atacarlo, excepto cuando se trate de un asteroide; si está fuera de estos límites y a una altura muy diferente a la vuestra, no tardéis en atacar, pues será un pirata, un cazarrecompensas o una astronave Thargoid.

2. Intentad haceros cuanto antes con:

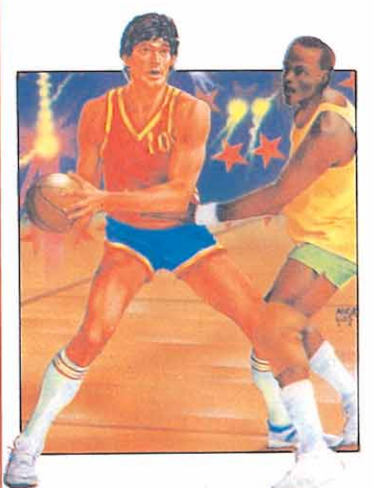
a) Un sistema E.C.M.: se activa con la tecla E y es muy útil contra los misiles enemigos.

b) Computadores de ataque: nos ahorran la lentitud del procedimiento de aterrizaje en las estaciones Coriolis. Cuando veáis la S bajo el compás, pulsad D, seguido de C y apareceréis, automáticamente, en la estación.

3. Si queréis conseguir los suficientes Cr. para equipar adecuadamente la Cobra MK III, podéis seguir una simple ruta. Dirigiros hasta Orrere (pasando por Diso o Reorte, aunque yo os recomiendo Diso) y comprad pieles (furds) o comida (food). Dirigiros, entonces, a Relaes y venderlo allí. Comprar en este planeta ordenadores (computers), dirigiros de nuevo a Orrere y venderlos. Repitiendo todo el proceso podréis iros abasteciendo con la ampliación de bodega de carga (large cargo bay) en 15 Tm, láser frontales de mayor potencia y recogedores de energía. Estos dos planetas tienen escasísimo riesgo y una gran diferencia de precios, lo que os permitirá enriqueceros rápidamente.

4. Y, por último, si os encontráis con una nodriza Thargoid (la reconoceréis por su tamaño y su verticalidad), destruídla sin darle tiempo a que suelte cazas Thargons con el láser (está dotada de E.C.M. antimisiles) y una vez eliminada, los pequeños cazas serán inofensivos y blanco fácil. Os darán 50 Cr. por la nodriza y 5 Cr. por cada Thargon.

Juan Manuel Vilaseca (Barcelona)



FERNANDO MARTÍN

```
1 SUPERCARGADOR
(POR JOSE DAVID CASTELO) FERNANDO MARTIN.
2 MODE 1:MEMORY
9999:C=&6AD9.
3 INPUT;"POKE",a:IF
a<1 THEN 7.
4 INPUT ",",b:POKE
c,&3E:POKE c+1,b.
5 POKE c+2,50;POKE
c+3,a—256*INT(a/256).
6 POKE
c+4,INT(a/256):c=c+5:
GOTO 3.
7 POKE c,&C3:POKE
c+1,&EF:POKE c+2,&BA.
8 LOAD"!c":POKE
&69FE,&6A.
9 POKE
&69FD,&D9:MODE 1:CALL
27000.
```

Pokes:

7249,0 fuerza inagotable para los dos jugadores.
2237,62 100 por 100 de efectividad en los tiros para los dos.
2265,46 100 por 100 de efectividad en los tiros del jugador de la izquierda.
5802,126 sin expulsión por personales, con personalización.
5752,201 no se pitan personales.

3812,201 no se pitan dobles.
7054,201 no se pita campo atrás.
6990,24 no se pita fuera.
3366,48 supersalto (para evitar tapones).
2030,201 F. M. no puede robar balones.
2027,0 el jugador de la izquierda no puede robar balones.

Instrucciones:

1. Teclea el cargador.
2. Si tienes un CPC con unidad de disco, antes de ejecutar el cargador pon ITAPE.
3. Una vez ejecutado pondrá POKE y tú eliges el poke que convenga (que quieras tú).
4. Ejemplo:
Para poner el poke que impide personales, pones 5752 INTRO o ENTER (Tecla) y después 201 y otra vez INTRO o ENTER. Si no quieres meter más vuelve a pulsar INTRO o ENTER.
5. Pulsa PLAY en el cassette y espera a que cargue.

José David Castelo Suárez (La Coruña)

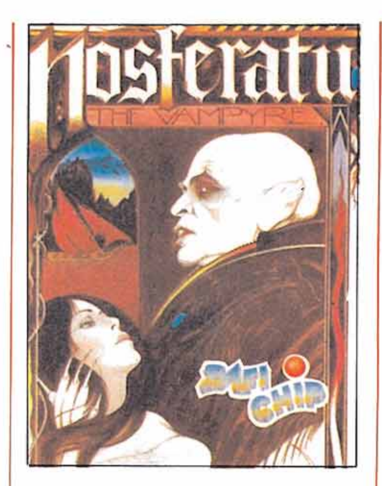
ENDURO RACER

Si pulsamos las teclas Ctrl y Del, simultáneamente al empezar y durante la partida, la moto cogerá una velocidad endiablada. Además, si nos estrellamos, el scroll de pantalla seguirá.

Este truco sólo funciona hasta el tercer nivel pero como, sin duda, conseguiremos mucho tiempo, no importa.

Club Mr. Soft (La Coruña)

NOSFERATU



En la primera parte de este emocionante juego, con que únicamente cojamos la llave podremos cargar la segunda parte. Es decir, que no hace falta llevar las escrituras para pasar a la siguiente fase.

Antonio Ruiz Moreno (Barcelona)

PAPER BOY

En este original juego, para evitar colisiones debes de utilizar este truco que consiste en: al empezar la partida, debes mover suavemente el personaje hasta el bordillo de la acera, repite esta operación hasta que el personaje esté justo encima de éste (el bordillo) y una vez aquí pon la marcha rápida y nada te detendrá, ya que si has hecho bien la operación pasarás justo por los sitios en los que no hay obstáculos.

José M. Ruiz Luque (Sevilla)

INDIANA JONES

Cargas la primera parte del juego. Cuando aparezca el mensaje STOP TAPE: DO NOT REWIND tecleas JIMBO y te dará vidas infinitas.

Pulsas el botón de disparo para comenzar el juego y si no quieres buscar las entradas o las otras fases pulsa la tecla 3 y el ordenador seguirá cargando las siguientes fases.

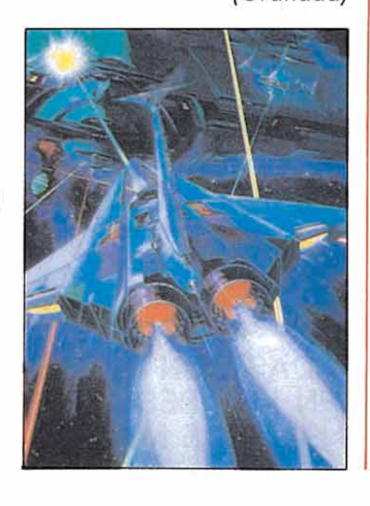
Pablo Izquierdo Belmonte (Orense)

MSX

STARQUAKE

Pokes para este juego:
POKE &HA06B,0 energía infinita.
POKE &HA06C,0 energía infinita.
POKE &HAA71,0 elevador infinito.
POKE &HAA72,0 elevador infinito.
POKE &HAADA,0 disparo infinito.
POKE &HAADB,0 disparo infinito.

Rodolfo José Padovani (Granada)



NEMESIS

Si apretamos F1 (pausa) después de habernos matado se para el juego apareciendo la nave en el centro con el fondo negro.

Tecleamos el arma que se quiera. Volvemos a apretar F1 y aparecemos con el arma escogida.

Alfonso Álvarez (Barcelona)

KNIGHTMARE

En los niveles 1.°, 3.° y 4.°, existen salidas y vidas extras:

1er Nivel.

La salida que hay en este primer nivel nos lleva al 2.° nivel. Más adelante, a la derecha encontraremos una vida y aún más adelante una salida al 3.° nivel (derecha de la pantalla).

3.° Nivel.

Con la primera cosa de valor que podemos encontrarnos en este nivel es una vida extra que está a la derecha de la pantalla y más adelante (después de un puente que está a la izquierda) encontramos una salida que nos conduce directamente al 5.° nivel. Pero aun, más adelante todavía, encontramos una vida extra a la izquierda de la pantalla antes de franquear el último puente.

4.° Nivel.

Encontraréis una salida a la derecha que conduce al 6.° nivel más una vida extra.

Para encontrar las salidas hay que pasar antes dicho nivel.

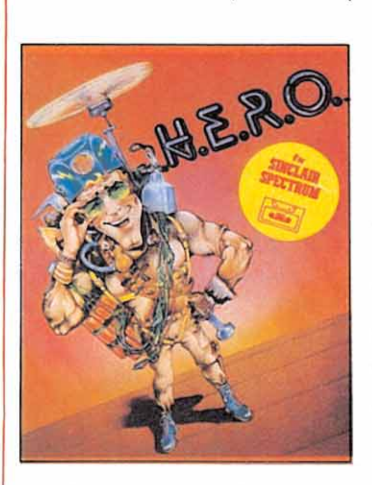
MONSTRUOS
1. Bruja.
2. Calavera.
3. Murciélago Gigante.
4. Hombre Barbudo.
5. Guerrero.
6. Xino.

Albert Marquet (Barcelona)

H.E.R.O.

En los primeros niveles debemos ir por donde parezca más difícil (donde haya muros, arañas, etc.), ya que precisamente ese es el buen camino para llegar al final de cada nivel.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)



CHEXDER

Pulsando la tecla GRAPH, cuando nos veamos en peligro, nos haremos indestructibles durante un rato (hasta que se gaste el «Shield»).

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY S

TIENDA EN MONTERA, 32 - 2.º 2 • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 - 522 39 61

SPECTRUM	
WHO DARES WINS II	399
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399
SHOW JUMPING	399
SPITING IMAGES	500
HARDBALL	500
FUTURE KNIGHT	500
FRANKIE GOES TO H.	500
FAT WORM	500
V	500
VECTRON	500
RASPUTIN	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
NODES OF YESOD	500
ENIGMA FORCE	500
COMET GAME	500
COCHE FANTASTICO	500
PHANTOMAS	500
FROST BYTE	500
WAR	500
ROCKY	500
EQUINOX	500
RAMBO	500
RAMON RODRIGUEZ	500
CAMELOT WARRIORS	500
BRUCE LEE	500
SARRACEN	500
SPY HUNTER	500
ANTIRIAD	500
SABOTEUR	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
RAID OVER MOSCOW	500
WEST BANK	500
POLE POSITION	500
CRITICAL MASS	500
BABALIBA	500
NOMAD	500
STAINLESS STEEL	500
MIAMI VICE	500
SAIMAZOOM	500
CAULDRON II	500
STREET HAWK	500
OLE TORO	500
THREE WEEKS IN P.	500
SGRIZAM	500
ABU SIMBEL	500
HERBERTS DUMMY RUM	500
CORTOCIRCUITO	500
COBRAR ARC	500
BATMAN	500
FIRELORD	500
BREAK THRU	500
DEEP STRIKE	500
WINTER GAMES	500
SIGMA 7	500
XEVIOUS	500
THANATOS	500
DONKEY KONG	500
GREAT ESCAPE	500
ARAKNOID	500
GAUNTLET	500
RIDDLERS DENN	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
TOY BIZARRE	500
HOWARD EL PATO	500
REGRESO AL FUTURO	500
HACKER	500
ALIENS	500
INFILTRATOR	500
JACKAL	875
SALAMANDER	875
WEREWOLVES OF LONDON	875
KINETIK	875
DRUID	875
RED LED	875
EL CID	875
PEGASUS	875
BALLBREAKER	875
NINJA HAMSTER	875
OUT OF THIS WORLD	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
SENTINEL	875
TRAP DOOR II	875
CENTURIONS	875
SIDEWIZE	875
STOP BALL	875
HYBRID	875
FALCON	875
STARFOX	875
STREET HASSLE	875
SUPER SOCCER E	875
BUBLER E	875
TERRA CRESTA E	875
EXPRESS RAIDER E	875
WIZBALL E	875
METROCROSS E	875
SLAP FIGHT E	875
TAIPAN E	875
W.S. BASKETBALL E	875
GRYZOR E	875
FAIRLIGHT II E	875
GOONIES E	875
COBRA E	875
RAMPARTS E	875
FREDDY HARDES E	875
NEBULUS E	875
BRAVESTAR E	875
ASTERIX E	875
GANE OVER E	875
XECUTOR E	875
FERNANDO MARTIN E	875
NIGHTMARE RALLY E	875

SPECTRUM	
MAG MAX E	875
BAZOKA BILL E	875
UCHI MATA E	875
DRAGONS LAIR II E	875
SURVIVOR E	875
KRAKOUR E	875
SHADOW SKIMER E	875
INSPECTOR GADGET E	875
RANARAMA E	875
SABOTEUR II E	875
THRONE OF FIRE E	875
AUF WIEDERSEN MONTY E	875
SPIRITS E	875
GUN RUNNER E	875
DON QUIJOTE E	875
PHANTOM CLUB E	875
BLACK MAGIC E	875
HYSTERIA E	875
LEVIATHAN E	875
007 ALTA TENSION E	875
RYGAR E	875
ALIEN EVOLUTION E	875
WORLD GAMES E	875
FINAL MATRIX E	875
INDIANA JONES E	875
DEATH WISH 3 E	875
TRANTOOR E	875
MASK E	875
720 GRADOS E	875
CONVOY RAIDER E	875
COMBAT SCHOOL	875
ZYNAPS E	875
MATCH DAY II E	875
EXOLON E	875
STAR DUST E	875
CATCH 23 E	875
SUPERCYCLE E	875
ATHENA E	875
JACK THE NIPPER II E	875
RENEGADE E	875
MISTERIO DEL NILO	875
TANK E	875
GAUNTLET II E	875
LAST MISION (U.S.GOLD) E	875
IMPOSIBLE MISION E	875
BEST OF 3D E	875
PSYCHO SOLDIER (ATHENA II)	875
SALOMONS KEY E	875
CALIFORNIA GAMES E	875
MEGACORP E	875
CAPITAN AMERICA E	875
MAD BALLS E	875
SAMURAI TRILOGY E	875
THUNDERCATS E	875
MARIO BROS E	875
PHANTIS E	875
DESPERADO E	875
CORRECAMINOS E	875
BASKET TWO ON TWO	875
RAMPAGE	875
WONDER BOY	875
FIRETRAP	875
QUARTET	875
SUPER HANG ON (*)	875
HIGH FRONTIER (*)	875
KNIGHTMARE	875
GUADALANAL	875
GALACTIC GAMES	875
SUPERSPRINT	875
SPACE SUTTHLE	875
ENDURO RACER	875
BOMB JACK	875
CUERPO HUMANO	875
FIFTH CUADRANT	875
COMMANDO	875
4 JUEGOS	875
FAIRLIGHT	875
SNOOKER (BILLAR)	875
ALCHEMIST	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
STONKERS (ESTRATEGICO)	875
YOGUI BEAR	875
SQUAS	875
IMPLOSION	875
ERIK THE PHANTOM OF THE OPERA	875
GHOST & GOBLINS	875
GUMBOAT	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
TRIO (HIT PACK)	875
NOSFERATU	875
LAST MISION (OPERA)	975
REX HARD	975
COSA NOSTRA	975
SIR FRED	975
LA ABADIA DEL CRIMEN (SOLO 128)	975
STARBYTE	975
NUCLEAR BOWLS	975
GOODY	975
STIFLIP & CIA	1.200
4 SUPER 4	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
STAR WARS	1.200
LEADER BOARD	1.200
SILENT SERVICE	1.200
BARBARIAN	1.200
ACROJET	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
PI ERRE 2	1.200
SPY VS SPY	1.200
THE TUBE	1.200

SPECTRUM	
OUT RUN	1.200
PAPERBOY	1.200
SPACE HARRIER	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PROHIBITION	1.200
1942	1.200
HYDROFOOL	1.200
DOGHFIGHT	1.500
FLYING SHARK	1.500
DEATHSCAPE	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DUET	1.750
LA CAJA MAGICA	2.100
ALBUM DE PLATINO	2.500
STARGLIDER	2.900
GUNSHIP	2.900
GAME SET & MATCH	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
FUTURE KNIGHT	295
REVOLUTION	295
TRAILBLAZER	295
WHO DARES WINS II	399
KETTLE	399
REGRESO AL FUTURO	500
ALIENS	500
GOLPE EN L.P. CHINA	500
HACKER	500
HOWARD EL PATO	500
MASTER OF THE LAMPS	500
BREACH HEAD II	500
TROGLO	500
DEATHSVILLE	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GET DEXTER	500
EDEN BLUES	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
CRAY 5	500
FROST BYTE	500
CAULDRON II	500
MIAMI VICE	500
RAMBO	500
RAID OVER MOSCOW	500
COBRAS ARC	500
BATTLE OF THE PLANETS	500
MATCH DAY	500
ZORRO	500
SARRACEN	500
DECATHLON	500
COCHE FANTASTICO	500
ANTIRIAD	500
BRUCE LEE	500
CAMELOT WARRIORS	500
EXPLODING FIST	500
TURBO SPIRIT	500
ROCKY	500
THREE WEEKS IN P.	500
ABU SIMBEL	500
WEST BANK	500
SGRIZAM	500
EQUINOX	500
OLE TORO	500
WAR	500
THANATOS	500
DEEP STRIKE	500
FIRELORD	500
GREAT ESCAPE	500
SIGMA 7	500
CORTOCIRCUITO	500
ARKANOID	500
XEVIOUS	500
BATMAN	500
DONKEY KONG	500
WINTER GAMES	500
BREAK TRHU	500
INFILTRATOR	500
GAUNTLET	500
GEOMETRIA II	700
GEOMETRIA I	700
COMUNIDADES AUTONOMICAS	700
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
JACKAL	875
SALAMANDER (*)	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
TRIAXOS	875
HIVE	875
FALCON	875
STOP BALL	875
EMPIRE	875
STARFOX	875
CENTURIONS	875
DRUID	875
NINJA HAMSTER	875
THE SENTINEL	875
RED LED	875
HYBRID	875
EL CID	875
SHAO LINS ROAD E	875
MUTANTS E	875
DEACTIVATORS	875
OUT OF THIS WORLD	875
PEGASUS	875
WEREWOLVES OF LONDON	875

AMSTRAD	
EXPRESS RAIDER E	875
UCHI MATA E	875
KRAKOUT E	875
MARIO BROS E	875
SAMURAI TRILOGY E	875
METROCROSS E	875
MAG MAX E	875
TAIPAN E	875
NEMESIS THE WARLOCK E	875
GOONIES E	875
COBRA E	875
FERNANDO MARTIN E	875
WIZBALL E	875
DRAGONS LAIR II E	875
ASTERIX E	875
SLAP FIGHT E	875
GAME OVER E	875
NONAMED E	875
DUSTIN E	875
COSMIC SHOCK ABSORBER E	875
RANARAMA E	875
PULSATOR E	875
HEAD OVER HEELS E	875
SABOTEUR II E	875
AUF WIEDERSEN MONTY E	875
SPIRITS E	875
DON QUIJOTE E	875
THUNDERCATS E	875
BLACK MAGIC E	875
WARLOCK E	875
CONVOY RAIDER E	875
MASK E	875
THIG BOUNCES BACK E	875
GAUNTLET II E	875
THE FINAL MATRIX E	875
BUGGY BOY E	875
007 ALTA TENSION E	875
CORRECAMINOS E	875
DEATH WISH 3 E	875
MARTIANOIDS E	875
ZYNAPS E	875
CALIFORNIA GAMES E	875
EXOLON E	875
MATCH DAY II E	875
SURVIVOR E	875
RAMPARTS E	875
RENEGADE E	875
PSYCHO SOLDIER E	875
TANK E	875
MISTERIO DEL NILO E	875
SHADOW SKIMER E	875
PALITRON E	875
CATCH 23 E	875
SIGMA 7 E	875
SALOMONS KEY E	875
720 GRADOS E	875
FREDDY HARDEST E	875
COMBAT SCHOOL E	875
MEGACORP E	875
WORLD GAMES E	875
PHANTIS E	875
CAPITAN AMERICA E	875
DESPERADO E	875
GRYZOR E	875
STAR DUST E	875
JACK THE NIPPER II E	875
INDIANA JONES E	875
SUPER CYCLE E	875
MAD BALLS E	875
PHANTOM CLUB E	875
LEVIATHAN E	875
RYGAR E	875
TRANTOOR E	875
BUBLER	875
HIGH FRONTIER	875
QUARTET	875
WONDER BOY	875
ENDURO RACER	875
BASKET TWO ON TWO	875
SPINDIZZY	875
SUPERSPRINT	875
GUADALCANAL	875
FIFTH QUADRANT	875
RAMPAGE	875
FIRETRAP	875
INTERNATIONAL KARATE	875
KNIGHTMARE	875
STAR GRAPH	875
SUPER HANG ON (*)	875
PINBALL WIZARD	875
GALACTIC GAMES (*)	875
TENSIONES (POKER)	875
THE VIKINGS (*)	875
KINETIK	875
4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3)	875
ANGEL DE CRISTAL (*)	875
NOSFERATU	875
IZNOGOUT (*)	1.200
ACE	875
RENAUT (*)	875
FIGHTER PILOT	875
BOMB JACK	875
YOGUI BEAR	875
GHOST & GOBLINS	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
INFODROID	875
LAST MISSION (OPERA)	975
COSA NOSTRA	975
SIR FRED	975
LA ABADIA DEL CRIMEN	975
STARBYTE	975

AMSTRAD	
GOODY	975
REX HARD	975
GRAND PRIX 500 CC	975
MISSION	975
CHARLY DIAMS	975
SECRETO DE LA TUMBA	975
TENNIS	975
OUT RUN	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
10TH FRAME	1.200
STAR WARS	1.200
LEADER BOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
SILENT SERVICE	1.200
ACE OF ACES	1.200
ACROJET	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
DAMBUSTERS	1.200
4 SUPER 4	1.200
FLUNKY	1.200
JUMP JET	1.200
IKARI WARRIORS	1.200
HUNTER KILLER	1.200
CESSNA OVER MOSCOW	1.200
HYDROFOOL	1.200
PROHIBITION	1.200
CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
MR WEEMS AND VAMPIRES	1.200
PAPERBOY	1.200
FLYING SHARK (*)	1.500
DOGFIGHT 2186	1.500
DEATHSCAPE	1.500
NEMESIS	1.500
JAIL BREAK	1.500
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
COLOSSUS 4 CHESS	2.000
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500
EL LINGOTE	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
FONT EDITOR	975
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
SOCK - AID (CONTROL DE STOCK)	975
AMSBASE	975
MUSIC MAESTRO	975
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500
1×2 QUINIELAS	1.500
CONTABILIDAD DOMESTICA	1.500
FORTH	1.500
MONITOR CODIGO MAQUINA	1.500

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WINS II	399
CORTOCIRCUITO	500
SPEED KING	500
WINTER GAMES	500
FORMULA 1	500
HOWARD EL PATO	500
COCHE FANTASTICO	500
V	500
INFILTRATOR	500
ALIENS	500
CRITICAL MASS	500
MIAMI VICE	500
ROCKN LUCHA	500
GAUNTLET	500
GYROSCOPE	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
REGRESO AL FUTURO	500
GHOSTBUSTERS	500
SPY HUNTER	500
ANTIRIAD	500
TERRA CRESTA	500
SABOTEUR	500
BREAK TRUH	500
HERBERTS DUMMY RUN	500
ARKANOID	500
RAMBO	500
DONKEY KONG	500
ALLEYKAT	500
XEVIOUS	500
ROAD RACE	500
SIGMA 7	500
GREAT ESCAPE	500
THANATOS	500
EXPLODING FIST	500
SIGMA 7	500
HACKER	500
SARRACEN	500
WORLD CUP CARNIVAL	700
STREET HASSLE	875
SALAMANDER	875
ARMY MOVES	875
MARIO BROS E	875
PHANTOMAS II E	875
THE SENTINEL	875
THANATOS E	875
WEREWOLVES OF LONDON	875
TAI PAN E	875
CENTURIONS	875
SAMURAI TRILOGY	875
REBEL	875
TANK E	875

*** EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD**

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM
- PIPELINE
- V
- CAGARA
- PENTAL

COMMODORE
- SUPERSTAR PING PONG
- DESERT FOX
- ALLEY KAT
- ASSAULT MACHINE

AMSTRAD
- FUTURE KNIGHT
- FUTBOL
- TRAILBLAZER
- SYSTEM X

MSX
- HOPPER
- SMACK WACKER
- MEANING OF LIFE
- ICE

¡ATENCION! OFERTA 2×1 ERBE
POR CADA **2 CINTAS DE ERBE** DE 875
QUE ELIJAS **PAGARAS SOLAMENTE UNA** (CINTAS MARCADAS CON UNA E)
OFERTA VALIDAD EN LOS PEDIDOS RECIBIDOS HASTA EL 20 DE MARZO

SOFTWARE ONE WAY SOFTWARE

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10.30 A 2 y DE 5 A 8.30 Y SABADOS POR LA MAÑANA DE 10.30 A 2 h.

COMMODORE	
DRUID	875
SALOMONS KEY E	875
ENLIGHTMENT (DRUID II)	875
DELTA E	875
HYBRID	875
AUF WIEDERNSEN MONTY E	875
SIDEWIZE	875
WEST BANK E	875
OUT OF THIS WORLD	875
ZYNAPS E	875
RED LEAD	875
SHADOW SKIMER E	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
LAST MISION (U.S.GOLD) E	875
STARFOX	875
DOUBLE TAKE E	875
TRIAXOS	875
FIST II E	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
ASTERIX E	875
HIVE	875
FALCON	875
EXPRESS RAIDER E	875
PEGASUS	875
DRAGONS LAIR II E	875
MAG MAX E	875
MEGA APOCALYPSE E	875
RANARAMA E	875
METROCROSS E	875
RENEGADE E	875
NEMESISM THE WARLOCK E	875
DECEPTOR E	875
SLAP FIGHT E	875
LEVIATHAN E	875
PITSTOP II E	875
WIZBALL E	875
HIGH FRONTIER	875
CORRECAMINOS E	875
ENDURO RACER	875
MUTANTS E	875
CALIFORNIA GAMES E	875
DON QUIJOTE E	875
BUGGY BOY E	875
BLACK MAGIC E	875
QUARTET	875
GAME OVER E	875
SUPERCYCLE	875
THING BOUNCES BACK E	875
720 GRADOS E	875
WATER POLO E	875
CALIFORNIA GAMES E	875
DEATH WISH 3 E	875
BASKET TWO ON TWO	875
CONVOY RAIDER E	875
WONDER BOY	875
007 ALTA TENSION E	875
SUPERSPRINT	875
EXOLON E	875
MAD BALLS E	875
IMPOSIBLE MISION E	875
BRAVE STAR E	875
RYGAR E	875
TRANTOR E	875
SUPER CYCLE E	875
CHAMPIONSIP WRESTLING E	875
INDIANA JONES E	875
PSYCHO SOLDIER E	875
RAMPARTS E	875
GAUNTLET II E	875
FREDDY HARDEST E	875
MATCH DAY II E	875
GUADALCANAL	875
CAPITAN AMERICA E	875
RAMPAGE	875
COMBAT SCHOOL E	875
SNOOKER (BILLAR)	875
THUNDERCATS E	875
INT KARATE	875
PITSTOP II E	875
SUPER HANG ON (*)	875
HYSTERIA E	875
KNIGHTMARE	875
X-15	875
COMMANDO	875
MAX TORQUE	875
GALACTIC GAMES (*)	875
SUMMER GAMES	875
CAMELOT WARRIORS	875
SPIRTFIRE 40	875
WAR PLAY	875
DRAGONS LAIR I	875
FIFTH QUADRANT	875
GHOST & GOBLINS	875
SANXION	875
SUMER GAMES II	875
SPACE SUTHLE	875
SNAP DRAGON	875
VIERNES Y 13	875
THE VIKINGS	875
ACE	875
IMPLOSION	875
NOSFERATU	875
BOMB JACK	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
TRIO	875
LIVINGSTON SUPONGO	875
STAR PAWS	875
STIFLIP & CIA	1.200
PI ERRE 2	1.200
ACE OF ACE	1.200
10TH FRAME	1.200
SILENT SERVIE	1.200

MSX	
STAR WARS	1.200
ACROJET	1.200
BANGKOK KNIGHTS (*)	1.200
THE TUBE	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PAPERBOY	1.200
OUT RUN	1.200
PROHIBITION	1.200
SPACE HARRIER	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DOGHFIGHT 2187	1.500
TRACK & FIELD	1.500
NEMESIS	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
DEATHSCAPE	1.500
FLYING SHARK	1.500
JAIL BREAK	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DEUT	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
ALINEADOR DE CABEZALES	2.000
STARGLIDER	2.900
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES)	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500

MSX	P.V.P.
BIOLOGIA: P. INMEDIATOS	500
BIOLOGIA: LA CELULA I	500
RIOS DE ESPAÑA	500
BIOLOGIA: LA CELULA II	500
QUINIELAS 1×2	500
C. HUMANO: S. DIGESTIVO	500
SEAKING	500
C. HUMANO: S. CIRCULATORIO	500
CONTABILIDAD DOMESTICA	500
C. HUMANO: S. REPRODUCTOR	500
BIOLOGIA	500
MAT.: ECUACIONES LINEALES	500
MAT.: GEOMETRIA Y TRIGONOMETRIA	500
OH SHIT (COMECOCOS)	500
TEST DE INTELIGENCIA	500
DRAW AND PAINT	500
SUPERDESARROLLOS 1×2	500
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	500
AVENGER	500
FIREHAWK	500
JET BOMBER	500
LOTERIA PRIMITIVA	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
COLT 36	500
UCHI MATA	500
WINTER GAMES	500
DONKEY KONG	500
BATMAN	500
SURVIVOR	500
SPIRITS	500
HEAD OVER HELLS	500
ALIEN 8	500
FUTURE KNIGHT	500
JET SET WILLY	500
SHOW JUMPER	500
BOUNDER	500
WALKYR	500
THE WALL	500
MAPGAME	500
GUNFRIGHT	500
TRAILBLAZER	500
KNIGHT LORE	500
ARKANOID	500
GAUNTLET	500
STOP BALL	500
EL CID	875
DEATH WISH 3 E	875
THING BOUNCES BACK E	875
PHANTIS E	875
STAR DUST E	875
007 ALTA TENSION E	875
DESPERADO E	875
NUCLEAR BOWLS E	875
MISTERIO DEL NILO E	875
COSMIC SHOCK ABSORBER E	875
BUBLER E	875
AUF WIEDERSEN MONTY E	875
NONAMED E	875
PENTAGRAM E	875
MARTIANOIDS E	875
KRAKOUT E	875
PHANTOMAS II E	875
AVENGER E	875
FERNANDO MARTIN	875
CYBERUN E	875
CAMELOT WARRIORS E	875
LAS 3 LUCES DE G. E	875
ABU SIMBEL E	875
ARQUIMEDES XXI E	875
GROGS REVENGE E	875
COBRAS ARC E	875
ROCKY E	875
SPY VS SPY II	875
INCA	875
SCIENCE FICTION	875
MACADAM BUMPER	875
DYNAMITE DAM	875
SUPERSTAR CHALLENGE	875
BOULDER DASH II	875
HOWARD EL PATO	875

MEX	
DECATHLON	875
BALLBLAZER	875
SPACE SHUTTLE	875
ALIENS	875
BOULDER DASH I	875
SAILORS DELIGHT	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SPIRTFIRE 40	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
SKOOTER	875
ACADEMIA POLICIA II	875
INDY 500	875
BATTLE CHOPPER	875
T. T. RACCER	875
WHO DARES WINS II	975
SUPERBOWL	975
WINTER OLYMPICS	975
STAR SEEKER	975
3D KNOCKOUT	975
SORCERY	975
3D PINBALL	975
QUASAR	975
LAZY JONES	975
MUTANT MONTY	975
ADDICTABALL	975
TURBO CHESS	975
CETUS	975
EUROPEAN GAMES	975
STARBYTE	975
LAST MISION (OPERA)	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DEMONIA	975
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	975
COSA NOSTRA	975
ACE OF ACES	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
BEACH HEAD	1.200
ALBUM DE PLATINO	1.700
KNIGHT COMMANDER	2.300
EL LINGOTE	3.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
TWIN BEE	4.500
HYPERSPORTS I	4.500
SUPER COBRA	4.500
HYPERSPORTS II	4.500
LOS GOONIES	4.500
PENGUIN ADVENTURE	4.500
NEMESIS	4.500
KNIGHTMARE	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
Q BERT	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
GOLF	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
HYPER RALLY	4.500
NEMESIS 2	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
GAME MASTER	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
METAL GEAR (MSX2)	4.900
DESARROLLO 1X2	5.800
DESARROLLO QH	5.800
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSK2)	7.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900

***AMSTRAD DISCO	P.V.P.
CUERPO HUMANO	1.500
DRAGONS LAIR II	1.500
DRAGONS LAIR I	1.500
EXPLODING FIST + F. WARRIOR	1.500
LAST MISION	2.000
GOODY	2.000
COSA NOSTRA	2.000
LIVINGSTON	2.000
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
TRAP DOOR II	2.250
YOGUI BEAR	2.250
SAMURAI TRYLOGY + THING B. BACK	2.250
PARIS DAKAR 4×4	2.250
DON QUIJOTE + MEGACORP	2.250
PARIS DAKAR MOTOS	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
BARBARIAN + STIFLIP	2.250
MATCH DAY II + PHANTOM CLUB	2.250
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250
REX HARD	2.250
SIR FRED	2.250
STARBYTE	2.250
PROHIBITION	2.250
CHARLY DIAMS	2.250
IZNOGOUT	2.250
RAMPAGE	2.250
FIRETRAP	2.250
ENDURO RACER	2.250
SALAMANDER (*)	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
GALACTIC GAMES (*)	2.250
BOB WINNER	2.250
KNIGTHMARE	2.250
QUARTET	2.250
JAIL BREAK	2.250

SEGA + COMPLEM.	
WONDER BOY	2.250
JACKAL	2.250
SUPER SPRINT	2.250
SUPER HANG ON (*)	2.250
RENAUT (*)	2.250
INTERNATIONAL KARATE + (*)	2.250
MISSION	2.250
NEMESIS	2.250
HYDROFOOL	2.250
ANGEL DE CRISTAL	2.250
TRIO	2.250
DINAMIC DISC PACK	2.500
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
FLUNKY	2.750
SIX PACK I	2.750
PAPERBOY	2.750
SIX PACK II	2.750
CHAMPIONSHIP WATERSKING	2.750
COLOSSUS 4 CHESS	3.500
EPIX ON AMSTRAD	3.750
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	4.500

DISCOS SPECTRUM + 3	P.V.P.
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250
STARBYTE	2.250
STAR RAIDERS II	2.250
SIR FRED	2.250
REX HARD	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
QUIJOTE + MEGACORP	2.250
TRANSFER + 3 (TOPO SOFT)	2.500
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
4 DINAMIC EXITOS	2.500
PROHIBITION	2.750
LIVE AMMO	2.900
7 MAGNIFICENTS (7 EXITOS)	2.900
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SEGA + COMPLEMENTOS	P.V.P.
CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM	24.000
PISTOLA PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
GAFAS 3D PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
JOYSTICK PARA SEGA	2.900
WORLD GRAN PRIX	4.500
THE NINJA	4.500
WONDER BOY	4.500
PRO WRESTLING	4.500
WORLD SOCCER (FUTBOL)	4.500
QUARTET	4.500
ENDURO RACER	4.500
GREAT FOOTBALL (F. AMERICANO)	4.500
GANSTER TOWN (PARA PISTOLA)	4.500
SHOTING GALLERY (PARA PISTOLA)	4.900
OUT RUN (2 MEGAS)	4.900
SPACE HARRIER (2 MEGAS)	4.900
ROCKY (2 MEGAS)	4.900
CHOPLIFTER	4.500
ACTION FIGHTER	4.500

JUEGOS PC	P.V.P.
PROHIBITION	3.500
MACADAM BUMPER	3.500
GATO	3.500
BOULDER DASH II	3.500
MACH II	3.500
BOULDER DASH II	3.500
MISSION	3.500
RESCATE	3.500
MGT	3.500
SAPIENS	3.500
BOB WINNER	3.500
GRAND PRIX 500 CC	3.500
ARKANOID	3.900
TOP GUN	3.900
INFILTRATOR	3.900
BASEBALL	3.900
DAMBUSTERS	3.900
GREAT SCAPE	3.900
COSA NOSTRA	3.900
BRUCE LEE	3.900
GOODY	3.900
LIVINGSTON SUPONGO	3.900

ATARI	P.V.P.
LEADER BOARD	3.900
GAUNTLET	3.900
TRAILBLAZER	3.900
ARKANOID	3.900
3D GALAX	3.900
CORRECAMINOS	3.900
TAIPAN	3.900
KARATE MASTER	3.900
INDIANA JONES	3.900
RANARAMA	3.900
STAR WARS	3.900
CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
XEVIOUS	3.900
WORLD GAMES	3.900
WINTER GAMES	3.900
SUPER CYCLE	3.900

AMSTRAD COMPLEM.	
ROGUE	3.900
TEMPLE OF APHSAI TRILOGY	3.900
GODDY	3.900
SUBBATTLE SIMULATOR	5.900

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
KEMPSTON (K. DANNER)	1.995
KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 y + 3 PARA SJS1	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.500
TRANSTAPE 3 E	7.900
MULTIFACE THREE PARA + 3	10.500
CABLE PORT DE EXPANSION	3.000
DISCIPLE	26.850
DISCIPLE + UNIDAD DISCO 3 1/2	53.650
DISCIPLE + UNIDAD DISCO 5 1/4	67.950
DISCIPLE PLUS D	15.900
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 3 1/2	46.480
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 5 1/4	59.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
LAPIZ OPTICO	4.475
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK (MHT)	2.600
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.300
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES CPC 6128	2.600

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	4.900
FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII)	7.900
FINAL, CARTRIDGE III	9.900
TRANSTAPE	6.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACION	7.900
RESET PARA POKEAR (ENTRADA PORT)	1.500

*****ATARI ST EQUIPOS*****

GARANTIA OFICIAL
MANUALES EN CASTELLANO

ATARI 520 ST 69.000

AL COMPRAR TU 520 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 6 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES

ATARI 1.040 ST 119.900

AL COMPARA TU 1040 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 8 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES
- SUBBATLE SIMULATOR
- CHAMPIONSHIP WRESTLING

MONITOR FOSFOR BLANCO	29.900
MONITOR COLOR	59.000
UNIDAD DISCO EXTERNA 3,5"	39.900
EUROCONECTOR	3.900
DISCO DURO 20 Mb	99.000
IMPRESORA MATRICIAL 80 CPS/GRAFICA	36.900

COMMODORE AMIGA

GARANTIA OFICIAL MANUALES EN CASTELLANO

AMIGA 500 96.800

COMPRANDO TU AMIGA 500 TE REGALAMOS 4 PROGRAMAS
- WINTER GAMES
- GRAPHICRAFT
- TEXT CRAFT
- CONTA AMIGA

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 521 67 99 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2.º 2 MADRID 28013

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
______
DIRECCION COMPLETA ______
______
TELEFONO ______
FORMA DE PAGO ______
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR

TITULOS GRATIS

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

GAUNTLET II



Pedro José Rodríguez Larrañaga

Siempre es agradable encontrarse con los viejos amigos, y no cabe duda de que tras los incontables combates realizados recorriendo peligrosos túneles y mazmorras, los personajes del ya mítico Gauntlet se convirtieron en entrañables compañeros de aventuras. Más de 100 nuevos laberintos componen este programa, con fabulosos tesoros a recoger e innumerables enemigos que destruir.

Realmente no hay demasiado que contar sobre este programa o, al menos, poco que decir que no sea sobradamente conocido por todos nuestros lectores. Gauntlet pasará a la historia de los videojuegos como creador de una gran escuela, por haber originado una serie de clones que se han amparado en su éxito, superándole a veces, en algunos aspectos y quedando en la más absoluta mediocridad en otras. Gauntlet es el arquetipo de los juegos de laberintos llenos de peligros y tesoros, de puertas, de llaves, de pócimas y alimentos.

Los personajes

Antes de comenzar la aventura, tendrás que escoger un color, entre rojo, amarillo, azul y verde, y un personaje que represente a dichos colores, sabiendo que es posible la participación simultánea de dos jugadores. Cada personaje tiene diferentes cualidades que deberás valorar y sopesar antes de la elección, pero tampoco creas que Gauntlet II es un juego de estrategia. Todo lo contrario, pues salvando las pequeñas diferencias entre los personajes, la acción y la habilidad serán las únicas protagonistas de la aventura.

Thor, el guerrero, es especialmente diestro en el manejo de la espada y en el combate cuerpo a cuerpo, pero la magia en sus manos se vuelve poco eficaz, pues solamente destruye algunos monstruos y daña a los generadores.

Thyra, la valkyria, es posiblemente el personaje más equilibrado. Muy resistente al ataque, gracias a su poderoso escudo, puede destruir enemigos y generadores utilizando su espada o las pócimas mágicas. Su punto débil radica en su ineficacia en el combate sin armas.

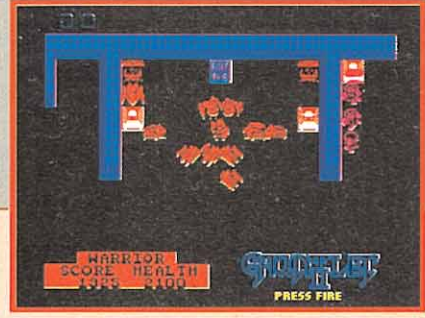
Merlín, el mago, es como habréis ya imaginado el experto en las artes mágicas, y las pócimas en sus manos destruyen todos los monstruos y generadores. Sin embargo, su fuerza en combate es prácticamente nula.

Questov, el elfo, destaca por su rapidez y agilidad, manejando bastante bien las pócimas. Sin embargo, es bastante más torpe en el combate, sea con sus armas o con las manos.

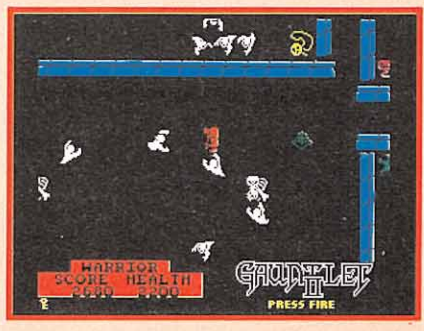
El juego

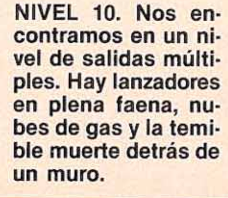
La pantalla os mostrará en todo momento los indicadores de puntuación y salud, siendo este último el más importante y el que marcará el final de la partida cuando se agote.

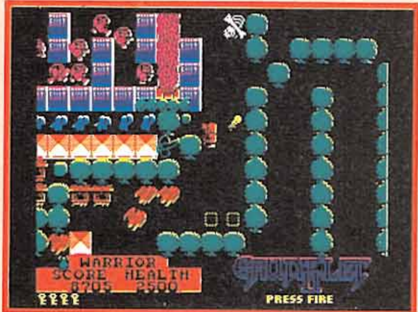
NIVEL 1. El guerrero se encuentra ya cerca de la salida hacia el sexto nivel rodeado de tesoros y generadores de monstruos.



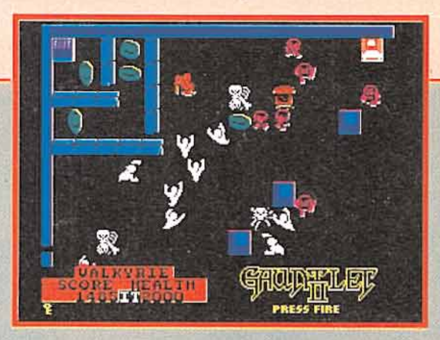
NIVEL 7. Observad a la derecha del guerrero el objeto que permite atravesar paredes, así como los generadores de fantasmas. Las grandes barreras que rodean la pantalla son puertas.




NIVEL 10. Nos encontramos en un nivel de salidas múltiples. Hay lanzadores en plena faena, nubes de gas y la temible muerte detrás de un muro.



NIVEL 3. Podemos comprobar que la salida está rodeada de puertas y protegida por antipáticas bolas inmovilizadoras. Recordar que la magia solamente las detiene, no las destruye.



UNA CÁMARA DEL TESORO. Podéis observar la gran cantidad de cofres, además de la salida y una poción. Abajo, el tiempo restante.

La salud disminuye automáticamente con el transcurrir del tiempo, pero mucho más rápidamente cuando se sufre el contacto o disparo de un enemigo. Para recuperar energía basta con tomar los alimentos y bebidas diseminados por el laberinto, teniendo en cuenta que existe comida envenenada que en vez de aumentar las fuerzas las hará disminuir. Los diversos tesoros, en forma de collares, cofres, libros o joyas, incrementan la puntuación. Junto a estos marcadores aparecerá información sobre el número de pócimas y llaves recogidas, que se irán gastando a medida que sean utilizadas. Cuando participen dos jugadores, será conveniente repartir llaves, pócimas o alimentos a los personajes que más los necesiten o sean más diestros en su uso para intentar alargar al máximo su supervivencia.

Los enemigos son numerosos y mortíferos, a menudo mucho más numerosos de lo que sería de desear. Casi todos se caracterizan por salir de unos bloques o generadores que los seguirán produciendo mientras estén intactos, por lo que generalmente destruir el generador será objetivo prioritario. Monstruos y generadores pueden ser destruidos mediante disparos o bien al contacto, según la habilidad del personaje seleccionado, necesitando a veces varios disparos o golpes hasta resultar totalmente destruidos. Los fantasmas no disparan, pero desaparecen al chocar contra nosotros, restando bastante energía, por lo que habrá que eliminarlos siempre mediante disparos. El resto de los enemigos resultarán generalmente menos dañinos en el combate cuerpo a cuerpo que en la lucha a distancia: los soldados atacan con sus mazas, los demonios arrojan bolas de fuego y muerden, los lanzadores arrojan piedras y los brujos aparecen y desaparecen en el momento más inoportuno.

La muerte, vestida de negro como era de esperar, solamente es sensible a la magia, por lo que si no disponemos de ninguna pócima cuando nos ataque, nos quitará un montón de energía antes de desaparecer. En esta segunda parte se han incluido nuevos personajillos que harán tu visita a las mazmorras aún más entretenida. Conocerás a unas simpáticas bolas que inmovilizan al contacto, dejándote presa fácil del resto de monstruos a la vez que la magia no las destruye, sino que las atonta. El mismo efecto inmovilizador tendrán los bloques de gas con forma de remolino, mientras que los ríos de ácido te restarán una buena cantidad de energía.

En tu recorrido por las mazmorras en busca de la salida hacia otro nivel (que no tiene por qué ser el siguiente), encontrarás, además de objetos ya indicados como llaves, pociones o comida, objetos que te permitirán atravesar las paredes, botellas marcadas con una calavera que te harán caminar medio borracho, paredes móviles que a veces son el único camino posible hacia la salida, puertas más o menos grandes que sólo podrán ser abiertas con una llave, paredes que caen al ser tocadas o golpeadas con flechas, bloques en forma de escudo con una cruz que permiten al jugador trasladarse de uno

a otro... Incluso, a veces, las salidas se muestran especialmente juguetonas y se desvanecen para aparecer en otro sitio. Determinadas pociones, cuando te lo indiquen diversos mensajes en pantalla, ofrecerán poderes especiales aumentando la capacidad de disparo, resistencia al ataque o destreza con la magia. Y, a veces, cuando un mensaje lo indique, tus propios disparos resultarán nocivos para tus compañeros.

Algunos niveles contienen cámaras del tesoro (treasure room) en las que, ante la ausencia total de enemigos, podrás dedicarte a recoger cofres sin mayor problema que encontrar la salida antes de que el cronómetro llegue a cero, pues en caso contrario todos los tesoros recogidos no llegarán a bonificar. Y recuerda el truco que muchos ya conoceréis para permanecer horas enteras jugando: selecciona dos jugadores con diferentes controles, pulsa el botón de fuego de uno de ellos y comienza a jugar con normalidad, y cuando tu personaje esté a punto de morir, pulsa fuego para el segundo jugador, espera a que el primero muera y podrás continuar la partida con el segundo personaje, recogiendo además las llaves y pócimas que poseyera el anterior.

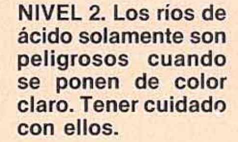
Alternando esta acción a lo largo de la partida podrás pasarte horas enteras jugando sin necesidad de pokes.

Los cargadores

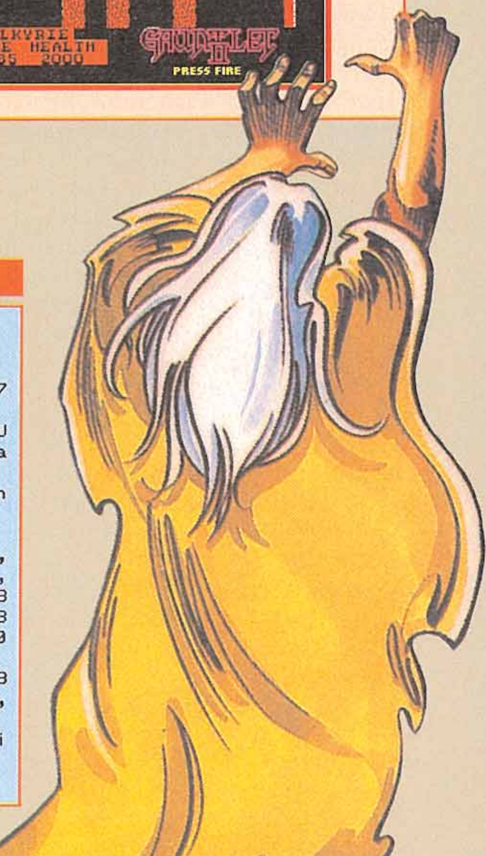
Los cargadores para Spectrum y Amstrad ofrecen los tres pokes que todos estaréis esperando: salud infinita, llaves infinitas y pociones infinitas. Con ellos solamente tendréis que preocuparos por recoger la primera llave y la primera pócima, momento en el cual nunca desaparecerán, aunque sean utilizadas. Resulta especialmente divertido, una vez recogida la primera poción, pulsar continuamente la tecla de magia para masacrar en grandes cantidades enemigos y generadores de forma mucho más rápida que disparando. En cualquier caso, no recojas demasiadas llaves o pócimas, pues existe un límite para ellas y a veces te quedarás bloqueado cuando uno de estos objetos interfiera el camino y tu personaje no pueda recogerlo por estar sobrecargado.



NIVEL 16. Estos escudos con una cruz en su interior nos permiten transportarnos entre ellos y evitar dar grandes rodeos.



NIVEL 2. Los ríos de ácido solamente son peligrosos cuando se ponen de color claro. Tener cuidado con ellos.



SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Gauntlet II
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 23436,59: POKE
23658,8: CLS
  40 INPUT "Salud infinita? "; L
INE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23479,0
  50 INPUT "Llaves infinitas? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23482,0: POKE 23485,0
  60 INPUT "Pociones infinitas?
"; LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE
 23488,0: POKE 23491,0
  70 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 23436
  80 CLEAR : SAVE "GAUNT.BAS" LI
NE 10: SAVE "GAUNT.BIN"CODE 2343
6,59: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

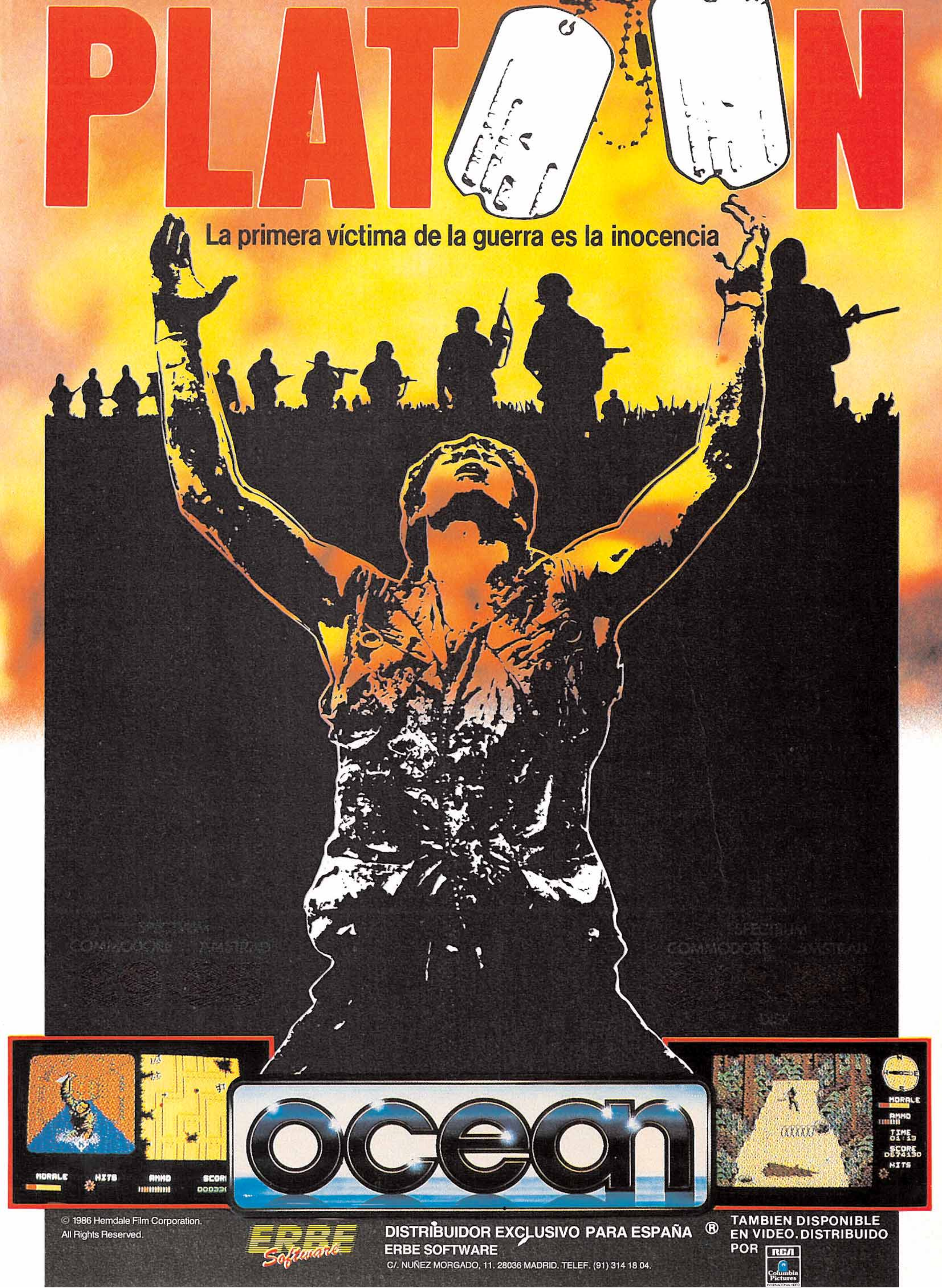
Línea	Datos	Control
1	31005CDD210000CD5605	691
2	CD5605CD5605DD2181BE	1165
3	11AC013EFF37CD560521	891
4	B25B22ABBFC3B9BEAF67	1513
5	6F2290E73212F62213F6	1133
6	326BEE226CEEC300C000	1162

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 59

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Gauntlet II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 DEFINT a-z:MODE 1:FOR n=&A000 TO &A07
4:READ a$:POKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 FOR n=1 TO 3:READ a$,a:PRINT a$;:INPU
T a$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR z=a TO a
+5:POKE a,0:NEXT
50 NEXT:PRINT:PRINT"Inserta cinta origin
al...":ON ERROR GOTO 60:|TAPE
60 FOR n=1 TO 1000:NEXT:CLS:CALL &A000
70 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,11,0,40,21,65,A0,
6,10,CD,77,BC,21,70,1,CD,83,BC,CD,7A,BC,
E,C0,21,98,1,11,5F,2,7E,A9,77,23,1B,7A,B
3,20,F7,E,6B,21,B7,1,11,40,2,7E,A9,77,23
,1B,7A, B3,20,F7,21,4D,A0,11,80,1,1,18,0
,ED,53,3D,3,ED,B0,C3,B7,1,AF,67,6F
80 DATA 32,3B,23,32, 41,23,32,8A,2D,22,8
B,2D,32,3D,3E,22,3E,3E,C3,A0,0,2A,2A,20,
47,41,55,4E,54,4C,45,54,20,32,20,2A,2A
90 DATA Salud infinita,&A050,Llaves infi
nitas,&A056,Pociones infinitas,&A05C
```


PLATOON
La primera víctima de la guerra es la inocencia
MORALE
HITS
AMMO
SCORE
TIME
ocean
© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ®
ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.
TAMBIEN DISPONIBLE
EN VIDEO. DISTRIBUIDO
POR
RCA
Columbia Pictures



MASTERS DEL UNIVERSO

Masters del Universo representa el eterno conflicto entre el bien y el mal, la libertad y la tiranía, la guerra y la paz, a lo largo de una lucha que es antigua como el hombre, pero a la vez eterna y circular. El poder que de ella se desprende transforma siempre a los que en un principio creían estar luchando por destruirlo.

Tras la lucha entre Heman y el malvado Skeletor en el castillo de Greyskulle, la llave cósmica que abre la puerta inmaterial que separa Eternia del mundo de los mortales, cae en la Tierra, concretamente en la Norteamérica del siglo XX.

Un joven universitario encuentra la llave, por casualidad, sin imaginar los mágicos poderes que posee, y confundiéndola con una flauta, la utiliza para interpretar música sin saber que de esa manera atrae al diabólico Skeletor.

Éste decide recuperarla por todos los medios, pues no en vano la posesión de dicha llave supone el poder absoluto sobre Eternia y ser aclamado como master del universo.

He-man, huyendo de las huestes de Skeletor, se materializa en nuestro tiempo para conseguir la llave cósmica antes de que caiga en otras manos. Pero su tarea no consiste únicamente en recuperarla, sino también en recoger los acordes perdidos que el joven estudiante ha liberado al manipular la llave mágica.

Ocho son los acordes necesarios, cuatro de los cuales se encuentran dispersos por la ciudad, mientras que los restantes están en poder de Skeletor o sus secuaces.

He-man tendrá que darse mucha prisa en su tarea, pues el malvado Skeletor ha secuestrado a dos de sus amigos y los utiliza como rehenes. Por suerte, nuestro héroe cuenta con la colaboración de otros dos compañeros que le ofrecerán informaciones de utilidad.

El juego

He-man cuenta con cuatro vidas para cumplir su misión, como se puede observar en la parte inferior de la pantalla, junto a la puntuación, el reloj y el número de acordes recogidos.

En la parte superior izquierda, junto a la brújula que nos señala en todo momento el norte, hay dos espadas, de las cuales la situada a la izquierda marca la energía disponible de He-man hasta perder una vida, mientras que la de la derecha indica la energía de los lugartenientes de Skeletor cuando nuestro amigo luche contra ellos en el almacén.

Pedro José Rodríguez Larrañaga



El tiempo, como ya viene siendo habitual en muchos programas, juega un papel primordial en Masters del Universo. Disponemos solamente de nueve minutos (aunque, por suerte, no de tiempo real) para cumplir nuestra misión, con la dificultad adicional de que determinados sucesos ocurren a horas claramente especificadas y que las acciones deben ser realizadas en intervalos de tiempo fijos. El juego se convertirá en algunos momentos en una carrera contra-reloj para llegar a los lugares clave del programa antes del tiempo señalado.

El aspecto más sorprendente del programa y, sin duda, al que más cuesta acostumbrarse en un principio es el peculiar sistema de orientación y movimiento del personaje. He-man, en principio, sólo puede desplazarse hacia la parte superior o inferior de la pantalla, de modo que al salir de la pantalla por la izquierda o la derecha lo que varía no es la situación del personaje sino la posición del norte y su representación en la brújula. Es decir, He-man siempre camina hacia arriba o hacia abajo, pero la parte superior de la pantalla no siempre es el norte. En los primeros momentos de desconcierto la brújula será de gran ayuda mientras el jugador se acostumbra al extraño sistema de orientación.

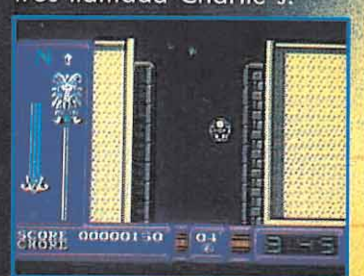
Como es de esperar, las calles de la ciudad están materialmente ocupadas por los esbirros de Skeletor, a los que nuestro héroe intentará evitar o eliminar. A medida que el juego avance aparecerán nuevos peligros representados por unos discos voladores.

La aventura

Observa el mapa que encontrarás en estas mismas páginas, donde aparecen perfectamente señalizados los lugares de interés: la localización de los cuatro acordes perdidos (siempre fija), el almacén (scrapyard), la tienda de suministros electrónicos de Charlie (store) y los tejados (rooftops), así como el punto de partida de He-man. El resto de las calles de la ciudad, cementerio incluido, no contienen ningún elemento importante.

Nada más comenzar el juego ve caminando hacia el almacén, pues exactamente cuando el reloj señale 8:40 uno de tus amigos te informará que ha captado señales procedentes de un almacén y te espera allí. En tu camino puedes recoger dos de los acordes más cercanos a tu recorrido. Una vez en el almacén entrarás en él y tendrás que resultar vencedor de un combate cuerpo a cuerpo con dos de los lugartenientes de Skeletor, momento en el cual te será entregado el acorde que poseían. Solamente podrás entrar en el almacén entre las 8:40 y las 6:30, pues en otros intervalos permanecerá cerrado. Si llegas fuera de este rango, ya no podrás terminar el juego.

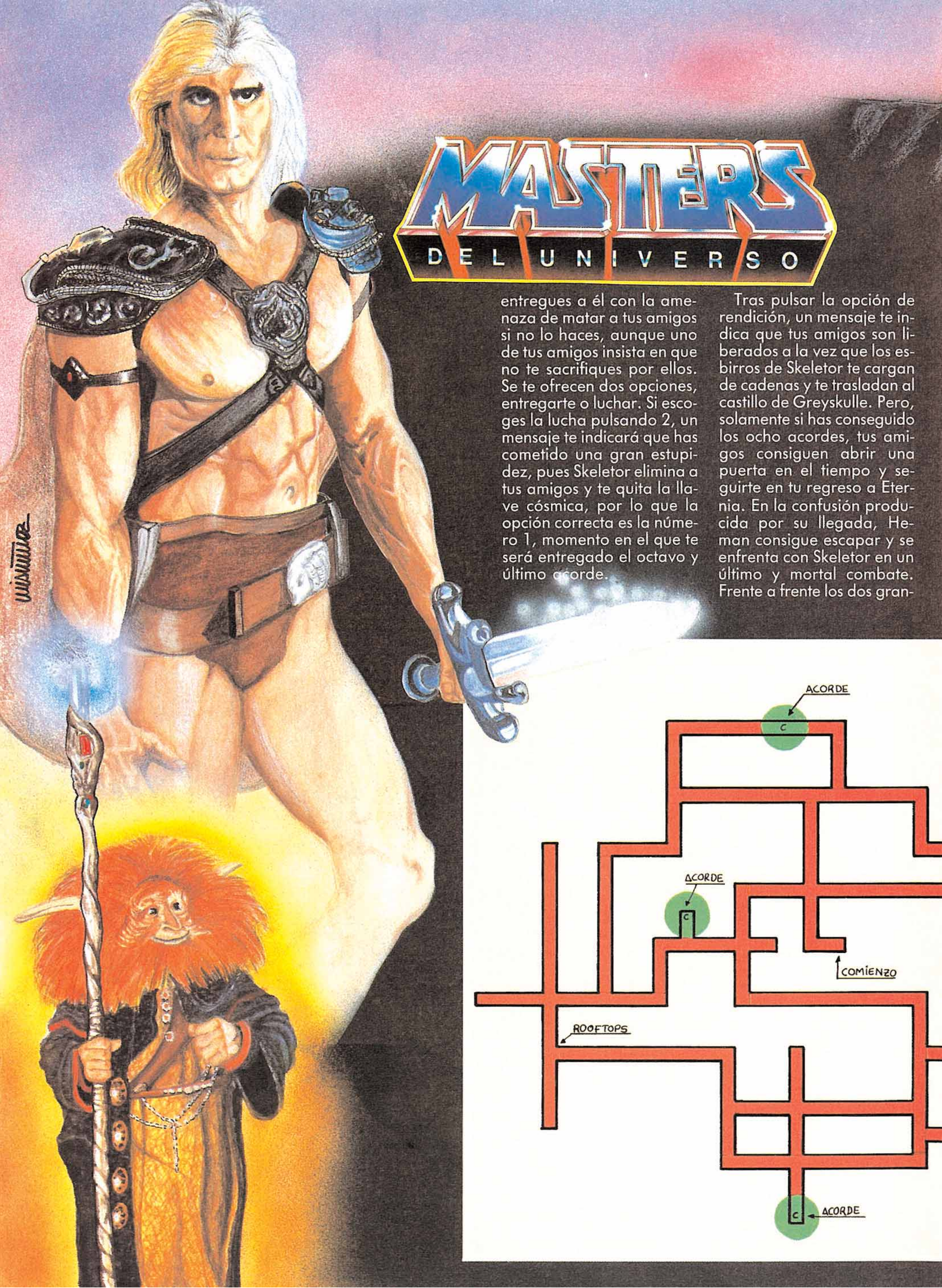
Una vez realizada esta primera misión, el reloj descenderá súbitamente a las 6:30 y otro compañero de He-man, el de rostro de búho, te informará que la llave cósmica ha sido localizada en la tienda de suministros llamada Charlie's.



Dirígete a la tienda y entra en ella, momento en el cual comenzará una curiosa sesión de tiro al blanco contra los fantasmas que surgen de las ventanas o corren por el suelo. Tras obtener 70 disparos certeros, conseguirás un nuevo acorde. Al igual que ocurría en la misión anterior, existe un intervalo de tiempo para poder entrar en la tienda, que en este caso es de 6:30 hasta 4:30.

Tras conseguir este último acorde, el reloj desciende hasta 4:30, y una nueva comunicación te informa de que el malvado Lyn, brazo derecho de Skeletor, ha sido rodeado en la zona de los tejados y que necesitan tu ayuda para capturarlo. Recoge los otros dos acordes y dirígete a los tejados, donde encontrarás un disco volador que te permitirá combatir en condiciones con una nueva oleada de enemigos. Después de un buen rato destruyendo ingenios voladores obtendrás el séptimo acorde y aterrizarás para encontrarte cara a cara con el malvado Skeletor.

Skeletor te exige que te



entregues a él con la amenaza de matar a tus amigos si no lo haces, aunque uno de tus amigos insista en que no te sacrifiques por ellos. Se te ofrecen dos opciones, entregarte o luchar. Si escoges la lucha pulsando 2, un mensaje te indicará que has cometido una gran estupidez, pues Skeletor elimina a tus amigos y te quita la llave cósmica, por lo que la opción correcta es la número 1, momento en el que te será entregado el octavo y último acorde.

Tras pulsar la opción de rendición, un mensaje te indica que tus amigos son liberados a la vez que los esbirros de Skeletor te cargan de cadenas y te trasladan al castillo de Greyskulle. Pero, solamente si has conseguido los ocho acordes, tus amigos consiguen abrir una puerta en el tiempo y seguirte en tu regreso a Eternia. En la confusión producida por su llegada, Heman consigue escapar y se enfrenta con Skeletor en un último y mortal combate. Frente a frente los dos gran-

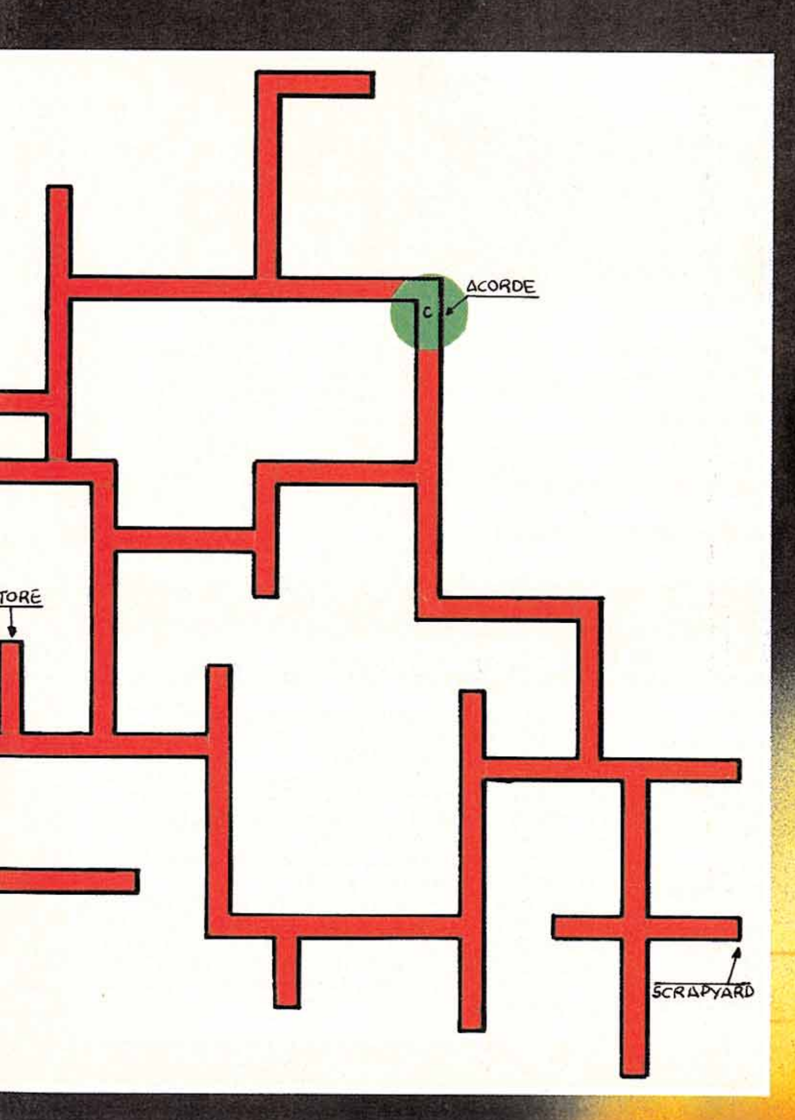


des poderes luchan cuerpo a cuerpo. Evitando las llamaradas de fuego y los golpes de tu rival, debes arrojarle al abismo.

Hoy es un gran día para Eternia. El diabólico Skeletor ha sido destruido y Heman es declarado MASTER DEL UNIVERSO.

Los cargadores de Spectrum y Amstrad

Los cargadores que os ofrecemos para Spectrum y Amstrad proporcionan varios pokes de gran utilidad: vidas infinitas, energía infinita, número de vidas, tiempo lento, tiempo continuo, cualquier número de acordes y número de aciertos necesarios en Charlie's. No hemos incluido un poke de tiempo infinito, pues como habéis podido observar es necesario que el reloj descienda hasta 8:40 para poder cumplir la primera misión, por lo que con el poke de tiempo lento la misión será notablemente más sencilla (podéis retardar aún más el reloj pokeando un número mayor de 60, con un máximo de 255). Con la opción de tiempo continuo, si el reloj llega a cero volverá a correr a partir de nueve minutos. El resto de pokes os permiten llegar al combate final con cualquier número de acordes o terminar la sesión de tiro al blanco con menos disparos de los 70 inicialmente necesarios.



SPECTRUM

LISTADO 1

```
   10 REM Masters del Universo
   20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
   30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 65000: POKE 236
58,8: CLS
   40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65019,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 65024,a
   50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65022
,0
   60 INPUT "Tiempo continuo? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65032,0: POKE 65036,0
   70 INPUT "Tiempo lento? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65
041,0
   80 INPUT "Cualquier numero de
acordes? "; LINE a$: IF a$(1)<>"
S" THEN POKE 65047,0
   90 INPUT "Numero de aciertos n
ecesarios enCharlie's? ";a: POKE
 65049,a
  100 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : LOAD ""CODE
 16384: RANDOMIZE USR 65000
  110 CLEAR : SAVE "MASTERSbas" L
INE 10: SAVE "MASTERSbin"CODE 65
000,56: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	310000DD21004011FFAD	812
2	3EFF37CD5605AF32BDA4	1246
3	32CEC83E04323AA13E09	862
4	32ADCCAF32A6CC3E3C32	1194
5	7ACC21AF0022CCA13E46	1065
6	32CAA8C300A1CBAFCBF7	1604

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 70

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.



MASTERS DEL UNIVERSO

COMMODORE

```
10 REM*CARGADOR MASTER OF THE UNIVERSE*
20 REM* POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  *
30 READ A:IFA=-1THEN50
40 POKE 272+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IFS<>4096THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
60 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
70 INPUT" VIDAS INFINITAS";A$:IFA$<>"N"THEN 100
80 POKE 308,44
90 INPUT" NUMERO DE VIDAS";A:POKE 294,A
100 INPUT" ENERGIA INFINITA";B$:IFB$="N"THENPOKE 290,44
110 INPUT" CHORDS AL COMENZAR";N:POKE 299,N
120 INPUT" TIEMPO SIN TRANSCURRIR";C$:IFC$="N"THEN POKE 305,44
130 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
140 WAIT 197,60
150 POKE 816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,222,2,169,1,141,223,2,76
170 DATA 167,2,169,96,141,108,24,169,5,141,29,9,169,0
180 DATA 141,42,9,169,173,141,156,30,141,122,24,76,16.8,-1
```

```
NUMERO DE VIDAS:
POKE $091D,N
NUMERO DE CHORDS:
POKE $092A,N
TIEMPO SIN TRANSCURRIR:
POKE $1E9C,$AD
ENERGIA INFINITA:
POKE $187C,$60
VIDAS INFINITAS:
POKE $187A,$AD
```

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas:	POKE 42173,0	POKE &65A9,0
Número de vidas:	POKE 41274,n	POKE &6246,n
Inmunidad:	POKE 51406,0	POKE &8804,0
Tiempo continuo:	POKE 52397,9	POKE &8AE7,9
	POKE 52390,0	POKE &8AE0,0
Tiempo lento:	POKE 52346,60	POKE &8AB4,60
Cualquier número de acordes:	POKE 41420,175	POKE &62D8,175
	POKE 41421,0	POKE &62D9,0
Número de aciertos necesarios en Charlie's:	POKE 43210,n	POKE &69BD,n

AMSTRAD

```
1 REM Masters del Universo
2 REM Pedro Jose Rodriguez-87
3 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A049:READ a$:PO
KE n,VAL("&"+a$):NEXT
4 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(
a$)<>"S"THEN POKE &A023,0:POKE &A024,0:P
OKE &A025,0:INPUT"Numero de vidas? ",a$:
IF a$<>""THEN POKE &A02A,VAL(a$)
5 INPUT"Inmunidad? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"
S"THEN POKE &A026,0:POKE &A027,0:POKE &A
028,0
6 INPUT"Tiempo continuo? ",a$:IF UPPER$(
a$)<>"S"THEN FOR n=&A034 TO &A03C:POKE n
,0:NEXT
7 INPUT"Tiempo lento? ",a$:IF UPPER$(a$)
<>"S"THEN POKE &A03E,10
8 INPUT"Cualquier numero de acordes? ",a
$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN POKE &A031,0:PO
KE &A032,0:POKE &A033,0
9 INPUT"Aciertos necesarios en Charlie´s
? ",a$:IF a$<>""THEN POKE &A043,VAL(a$)
10 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 11:|TAPE
11 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:CLS
:LOAD"!",&4000:CALL &A000
12 DATA 21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21,22
,A0,1,28,0,11,0,3,3E,C3,32,8E,1,ED,53,8F
,1,ED,B0,C3,0,1,AF,32,A9,65,32,4,88,3E,4
,32,46,62,21,AF,0,22,D8,62,3E,9,32,E7,8A
,AF,32, E0,8A,3E,3C,32,B4,8A,3E,46,32,BD
,69,C3,0,62
```

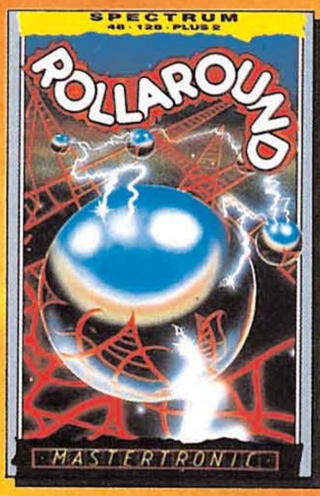
¡NO MIRES MAS!

Aqui están las Novedades.



MASTERTRONIC





ROLLAROUND

Conduce velozmente tu bola, a través de los distintos pasillos, buscando las cruces coloreadas antes de que se te acabe el tiempo. Cuidado con los Alienígenas.



AGENTE X II

En tu segundo encuentro con el profesor Loco, tendrás que luchar contra sus robots instalados en la Luna. Utiliza tus armas secretas y ¡¡Buena Suerte!!

C-64
SPECTRUM 48/128 K
AMSTRAD

C-64



LOS ANGELES SWAT

Misión especial. Un grupo de terroristas se ha apoderado del barrio oeste de Los Angeles. Dirigete allí y rescata vivos a todos los rehenes que puedas. ¡Adelante!... y, ¡a ellos!

C-64
SPECTRUM
AMSTRAD



JUDGE DREDD

En una ciudad donde reina el crimen y la violencia, estás solo para mantener el orden. El destino de Mega-City está en tus manos. Tu misión es investigar los crímenes y apresar a los culpables.

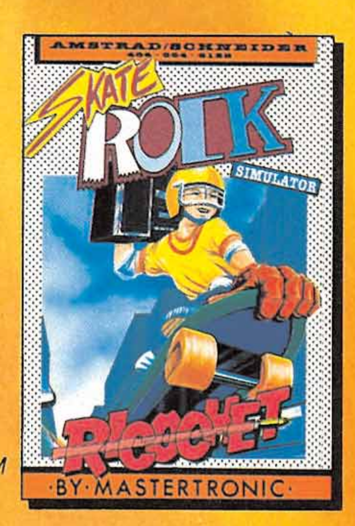
C-64
SPECTRUM 48/128 K
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA



KIKSTART 2

Conduce tu moto por 24 pistas diabólicas. Esquiva los obstáculos, pero ten en cuenta que el tiempo corre, y si te caes perderás. Además, puedes diseñar tu mismo el circuito.

C-64
SPECTRUM
AMSTRAD



SKATE ROCK

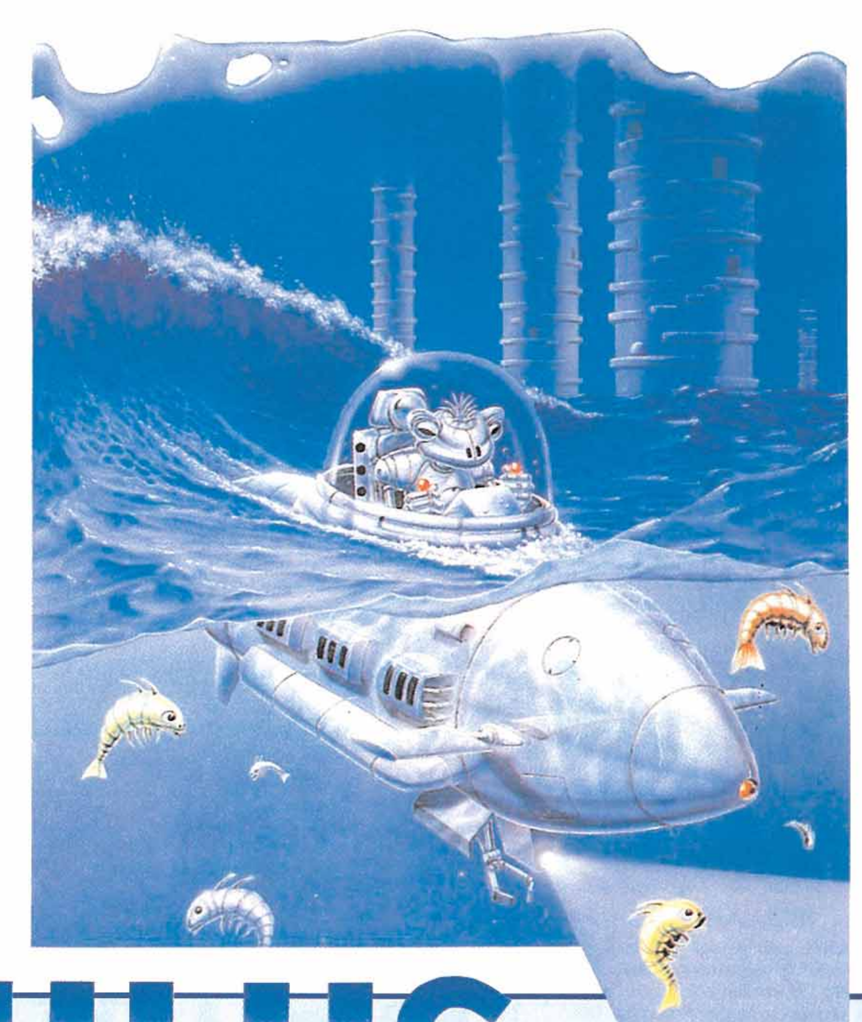
Demuestra tus habilidades con el monopatín en 10 fases de dificultad. Gánate la fama y pasa a ser uno de los patinadores de élite. Skate Rock tiene todos los movimientos deseados.



DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02



«Si un solo individuo tiene en algún momento orden de hacer algo, debe realizarlo.» Éste es el lema de la empresa «Destructo Inc.». Por eso, a Pogo no le cogió por sorpresa la misión que se le había encomendado. Es más, si triunfaba, podría hacerse con un puesto de importancia en la organización y dejar los trabajos pesados para otros.



El trabajo que se le ha asignado consiste simplemente en destruir ocho torres del planeta Nebulus. Podría ser un trabajo fácil y monótono, si no fuera porque dichas torres están habitadas y, por supuesto, los moradores se oponen a la decisión de la empresa.

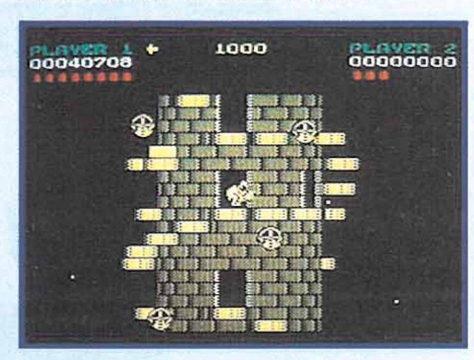
Para destruir las torres es necesario llegar a su parte superior, donde se activará el mecanismo de destrucción. Como Pogo, en lugar de un helicóptero (que hubiera facilitado mucho las cosas), ha recibido un submarino, tiene una tarea que realizar: escalarlas.

NEBULUS

Fernando Herrera González

Esto no va a ser fácil, puesto que, a los moradores de las mismas, hay que añadir un elevado número de trampas de todo tipo, con una tendencia incomprensible a conseguir que nos demos un chapuzón en el mar y perdamos una vida.

Por si fuera poco, tenemos un tiempo límite. Si no alcanzamos la cúspide de la torre antes de ese tiempo la torre estallará con nosotros dentro.



Los obstáculos y los enemigos

A continuación os presentamos una lista de las maravillosas «cositas» que encontraremos durante nuestras escaladas:

— **Piezas falsas:** desaparecen al pisar sobre ellas. Tienden a estar en los lugares menos esperados. Caer en una trampa de este tipo puede conducirnos a un nivel muy inferior, si no es al propio mar.

— **Piezas deslizantes:** si se permanece quieto sobre ellas, aparece un flujo de sentido contrario al lugar donde queremos ir.

— **Ascensores:** aunque normalmente son de ayuda, hay algunos casos particulares en que, tras contemplar ilusionados la gran ascensión de nuestro personaje, aparece una piedra que da con nuestros huesos en el suelo.

— **Puertas:** también serán de ayuda habitualmente, pero hay algunas que al ser atravesadas nos conducen al vacío.

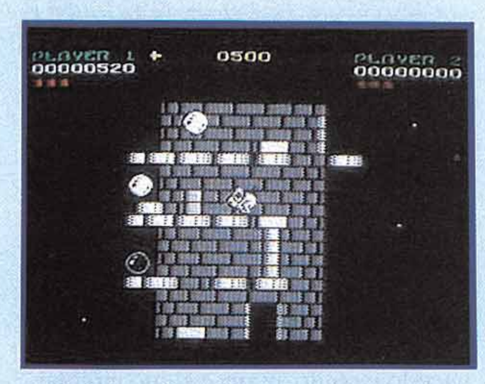
— **Piedrecitas incordiantes:** son de pequeño tamaño y se colocan sobre ascensores o en mitad del camino, evitando que prosigamos nuestro ascenso. Sin embargo, desaparecen tras recibir un disparo.

Entre los enemigos que pululan por las torres encontraremos éstos:

— **Bolas:** se dedican a botar por el nivel en que están. Se caen si encuentran un hueco y pueden ser destruidas por nuestros disparos.

— **Burbujas:** ruedan por el piso correspondiente. Si encuentran un hueco dan la vuelta en lugar de caerse. No pasan por encima de ascensores ni por otras piedras a más altura.

— **Hélices:** son los bichos más desagradables. Aparecen en determinadas alturas de las torres, unas veces porque son necesarias y otras por el simple afán de molestar al sufrido jugador. Salen cada vez por un lado y al nivel en que



esté el jugador en ese momento. Para esquivarlas se recomienda subir o bajar en un ascensor (si se puede) como método más seguro.

— **Calaveras, ojos y robots:** en cada torre aparece una especie de las anteriores, que se comportan de igual manera. Se mueven en recorridos fijos, bien botando sobre las piedras, bien dando vueltas alrededor de la torre. Son indestructibles y, si están solos, fáciles de pasar, pero suelen aparecer en combinaciones infernales de gran dificultad.

Cualquiera de los bichos anteriores te enviará varios niveles hacia abajo, no te matará. El que menos te hace bajar es la hélice. Eso sí, si como consecuencia del contacto caes al mar, perderás una vida.

La misión

Y ésta es la crónica verídica de lo que hizo Pogo para destruir las torres:

1) **Realm of the eyes** («El reino de los ojos»). Vamos hacia la derecha y nos metemos por la puerta. Pasamos el ojo y nos montamos en el ascensor, lugar en que esperamos a que aparezca la hélice. En este momento subimos y nos metemos por la puerta. Cerca veremos otro ascensor, por el que subimos. En el nuevo nivel encontraremos otro del que haremos uso también. Ahora vamos hacia la izquierda y destruimos las piedrecitas y la bola. A continuación hay un tramo de escaleras resbaladizas que comenzaremos a subir cuando el ojo comience a hacer lo propio. Llegamos a otra puerta por la que nos introducimos. En el nuevo sitio hay una bola que rápidamente es destruida y nos libera el camino hacia otro ascensor, que nos conducirá bastante alto. Hacia la izquierda hay un desnivel, al que nos lanzamos. Esperamos por aquí a que aparezca la bola y la destruimos. Pasamos el ojo y prestamos atención a la burbuja que hay más arriba. Justo en el momento en que ésta alcance el extremo izquierdo de su trayectoria, nos subimos sobre el ascensor (que está situado bajo tres piezas falsas) y subimos. Una vez arriba, saltamos hacia la derecha (la primera pieza al lado del ascensor es falsa). Nos metemos por la puerta más cercana y nos movemos hacia la izquierda, hasta llegar al ascensor. Esperamos a que el ojo se vaya y subimos en él. Aquí veremos una puerta por la cual nos introducimos (ojo con las hélices). Hacia la derecha de esta puerta está el final de la torre. Entramos aquí y activamos la secuencia de destrucción.

2) **Realm of the robots** («Reino de los robots»). Vamos hacia la izquierda saltando los dos agujeros. Subimos el ascensor y saltamos hacia el otro cuando el robot no sea peligroso. Una vez aquí, esperamos a que salga una hélice, momento que aprovechamos para subir. Por la puerta aparecemos al lado de unas escaleras, que subimos sin parar (son resbaladizas). Al final de las mismas encontramos un ascensor en el que subimos, cuidando de que el ojo circundante esté lejos. Esperamos la aparición de una hélice y nos metemos por la puerta. Vamos hacia la izquierda y saltamos sobre el ascensor cuando el robot esté bajando. Ascendemos por el aparato y llegamos a un tramo de piezas resbaladizas. Vigilando al robot dejamos el ascensor y vamos hacia la izquierda hasta llegar a otro. Subimos por éste y nos metemos por la puerta cercana, teniendo cuidado con el robot. Subimos al ascensor una vez aquél haya pasado. El nuevo nivel es lo más difícil de esta torre.

Esperamos a que el primero de los robots circulares vaya hacia la derecha y subimos hasta el primer tramo liso de dos bloques. Una vez aquí esperamos que pase el otro robot y, sin pérdida de tiempo, subimos hasta lo más alto. Aquí hay una pieza que desaparece y que deja libre el camino hacia el ascensor. Nos dejamos caer en el momento en que se vaya el robot y subimos rápidamente a la puerta final.

3) **Trap of tricks** («La trampa de los trucos»). Vamos hacia la izquierda y matamos la bola. Nos metemos por la puerta y subimos en el ascensor, quedándonos a su derecha hasta que aparezca una hélice. Ésta, al tocarnos, nos impulsará al nivel inferior, donde hay una bola que recibirá nuestras atenciones de inmediato. Hacia la derecha desaparece una piedra que deja libre el camino para el ascensor. Usamos éste y nos metemos por la puerta. A su salida caeremos sobre una plataforma con un ascensor, por el que subimos. Cuidando de no ser tocado por las calaveras nos desplazamos hacia la izquierda, hasta llegar a un ascensor, que también utilizaremos. Una vez arriba vamos hacia la izquierda y nos quedamos en el segundo peldaño de la escalera, donde esperamos a que pase la calavera circular. Tras esto continuamos subiendo hasta alcanzar dos piedras incordiantes, a las que dispararemos sin compasión, para dejarnos caer a continuación y subir por el ascensor. Éste nos deja al lado de una puerta, por la que nos meteremos una vez que la calavera circular esté en uno de los lados de la torre. Rápidamente nos dirigiremos a otra puerta situada a la izquierda, por la que también nos introducimos. Aparecemos al lado de un ascensor que nos conduce a la puerta final. Vigila en esta última fase las hélices.

4) **Slippery slide** («Rampa deslizante»). Vamos hacia la derecha y saltamos los dos robots, hasta llegar a un ascensor, sobre el que esperamos la aparición de una hélice. Subimos entonces y, antes de bajar del ascensor, destruimos una piedrecita que hay a la derecha. Nos movemos sobre el tramo deslizante y destruimos, con más dificultad, otras dos piedrecitas. Continuamos caminando hasta llegar a un ascensor, por el que subimos. Nos metemos por la puerta y saltamos hacia la izquierda (la primera pieza desaparece). Nos metemos por la otra puerta y aparecemos cerca de un ascensor que usamos también. Cerca hay una puerta y, en su otro extremo, un tramo escalonado en cuyo extremo hay otro pasadizo. Bajamos este tramo cuidando de no ser tocado por los robots

SPECTRUM

```
  10 REM CARGADOR NEBULUS
  20 REM POR
  30 REM JESUS P. SICILIA
  40 REM CORDOBA 87
  50 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK VAL "7": CLEAR VAL "25086"
  60 LET A=VAL "10": LET B=VAL "
11": LET C=VAL "12": LET D=VAL "
13": LET E=VAL "14": LET F=VAL "
15": LET SUM=NOT PI: LET DIR=VAL
 "23300": POKE VAL "23658",VAL "
8"
  70 FOR L=SGN PI TO VAL "4": RE
AD S$: READ CH: FOR N=SGN PI TO
VAL "19" STEP VAL "2": LET S=VAL
 "16"*VAL (S$(N))+VAL (S$(N+SGN
PI)): LET SUM=SUM+S: POKE DIR,S:
 LET DIR=DIR+SGN PI: NEXT N
  80 IF SUM<>CH THEN PRINT FLASH
 1;AT 10,7;"ERROR EN LINEA ";L*1
000; FLASH 0; PAPER 2;AT 11,7;"C
ORRIGE Y PULSA RUN": LIST L*1000
: STOP
  90 LET SUM=0: NEXT L
 100 INPUT "VIDAS INFINITAS?(S/N
) "; LINE V$: IF V$="S" THEN POK
E 23326,0
 110 INPUT "TIEMPO INFINIT0?(S/N
) "; LINE V$: IF V$="S" THEN POK
E 23331,0
 120 PRINT AT 11,5; INK 4;"PASA
EL BASIC ORIGINAL"
 130 LOAD ""CODE
 140 RANDOMIZE USR 23300
 150 SAVE "CARGANEBUL" LINE 50
1000 DATA "2100FC112A5B011300ED"
,692
2000 DATA "B03EC912CD2A5B3EC332"
,1102
3000 DATA "48FECD13FC3E35329980"
,1248
4000 DATA "3E60327FAAC300800000"
,828
```

```
VIDAS INFINITAS
POKE 32921,0

        TIEMPO INFINITO
        POKE 43647,0
```

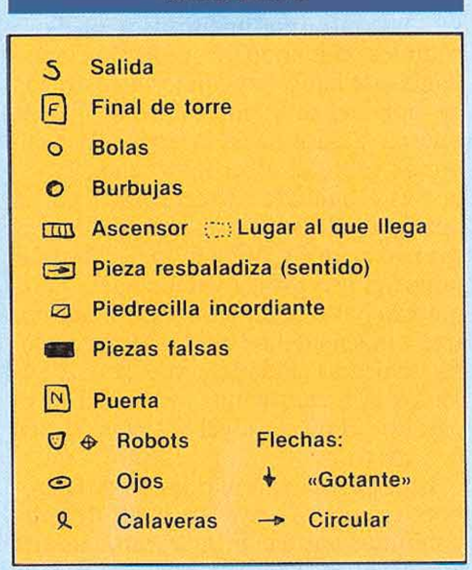
«botantes» y nos metemos por la puerta, que nos conduce a su vez a otro tramo escalonado, que también bajamos y por cuya puerta nos metemos. La plataforma en que aparecemos tiene como habitante una bola a la que matamos. Vamos al extremo izquierdo de la plataforma y desde allí destruimos la piedrecilla. Volvemos por donde vinimos y, tras subir el primer tramo escalonado, disparamos a la piedrecilla que quedaba sobre un ascensor, sobre el que nos dejamos caer y a continuación usamos. Nos conducirá hacia un nivel en que hay una bola, a la que destruimos.

Caminando hacia la derecha daremos con un ascensor, por el que subimos, vigilando no coincidir con un robot circular en el nivel superior. Una vez arriba nos desplazamos hacia la izquierda y aquí esperamos que baje el ascensor y pase el robot hacia la izquierda, momento en que nos dejamos caer y saltamos el hueco por el que subió el ascensor, llegando a una puerta en la que nos metemos. Una vez a la salida, subimos la escalera cuidando de no ser tocados por los robots que rebotan. Finalizada la escalera, hay un tramo llano cuya pieza central desaparece, por lo que es conveniente saltarla. Disparamos al esférico que hay sobre el ascensor y después montamos en éste. Hacia la derecha hay un desnivel en el que nos dejamos caer cuando las dos bolas que por allí pululan estén a una distancia prudencial.

Acabamos con ambas y continuamos hacia el extremo derecho de esa plataforma, saltando la columna de piezas, pues son falsas. Una vez alcanzado el citado lugar, esperamos la llegada de una hélice que nos impulsará al nivel inferior. Nos dejamos caer hacia la derecha y llegaremos a un ascensor. Desde éste ya podremos alcanzar la puerta final.

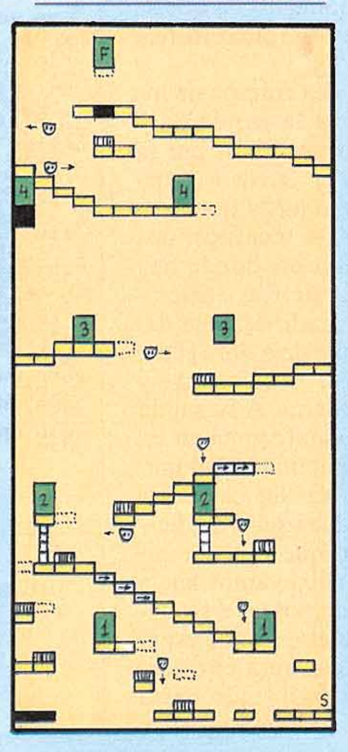
5) **Broken path** («Camino roto»). Subimos en el ascensor. Éste se parará primero en un nivel; volvemos a subir y llegaremos al lugar deseado. Matamos la bola y continuamos hacia la izquierda. Nos dejamos caer y destruimos la otra. Avanzamos cinco baldosas y disparamos a la piedrecilla. Avanzamos y caeremos por una pieza falsa al nivel inferior. Nos subimos en el ascensor y trepamos por las escaleras. Nos metemos en la puerta y, sin pérdida de tiempo, continuamos la ascensión hasta llegar a un nuevo elevador. Éste nos conduce a un nivel superior. Vamos saltando hacia la izquierda, vigilando el ojo circular. Tras haber saltado tres piedras, nos dejamos caer hacia uno de los ascensores. Disparamos ahora a las piedrecillas que hay sobre el otro y nos lanzamos hacia la derecha. Repetimos el proceso descrito y nos dejamos caer ahora sobre el ascensor que tenía las piedras, procurando hacerlo cuando aparece el ojo circular. Inmediatamente subimos y nos dirigimos hacia la izquierda, saltando los agujeros y cuidando de que no nos toque el ojo «botante». Tras esquivar éste, disparamos hacia una piedrecilla desde allí visible. Volvemos a saltar hacia la derecha y nos dejamos caer, pero teniendo cuidado con el ojo inferior. Abajo hay un ascensor que utilizaremos de inmediato. Una vez alcance su tope, saltamos hacia la izquierda (insisto, la izquierda). Avanzamos esquivando el ojo y pasamos el desnivel, cayendo sobre un ascensor. Subimos y, una vez arriba, nos movemos hacia la izquierda, donde esperamos la llegada de una hélice que nos envíe al nivel inferior. Nos dirigimos hacia la izquierda cuando el ojo circundante vaya en este sentido.

El tramo a que llegamos es resbaladizo y tiene dos ojos botando sobre él. En su extremo hay un ascensor que deberemos usar. Encontramos una puerta que hemos de atravesar. En el otro lado hay unas escaleras con varias puertas. Nos hemos de meter en la última: cualquiera de las otras conduce al va-

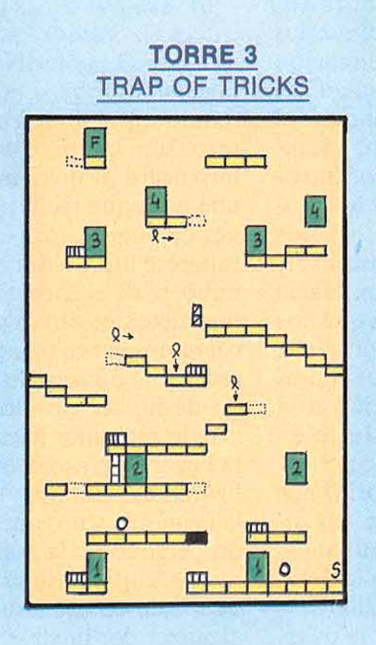


TORRE 1
TOWER OF THE EYES

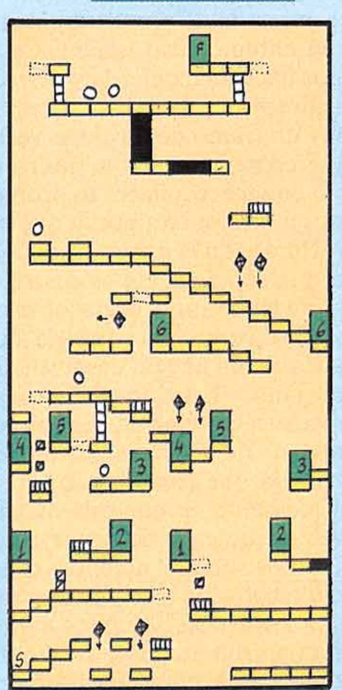
TORRE 2
REALM O THE ROBOTS



TORRE 3
TRAP OF TRICKS



TORRE 4
SLIPPERY SLIDE



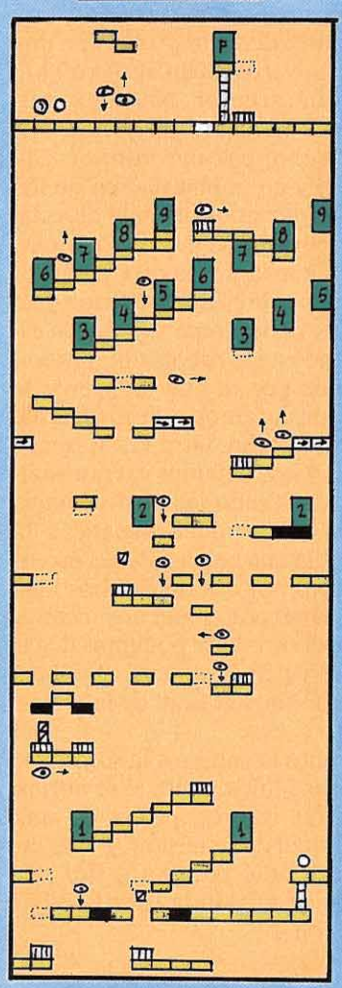
cío. Estaremos ante otro tramo de escaleras en cuyo primer peldaño bota un ojo. Subimos los peldaños hasta la tercera puerta. Una vez aquí, examinamos el sentido de giro del ojo circular. Si va de derecha a izquierda, nos introducimos por el pasadizo y rápidamente subimos hacia un ascensor. En caso contrario, seguimos al ojo una vez nos pase por encima y saltamos sobre el ascensor desde el otro lado. Usamos el ascensor y llegaremos a un nuevo nivel, habitado por dos bolas, que hemos de destruir rápidamente. Hecho esto, avanzamos hacia la izquierda, esquivando los dos ojos que botan y con la mayor rapidez posible. Al final del trayecto hay un ascensor que nos conduce directamente a nuestro objetivo. ¡Uf!

6) **Skimmers delight** («El placer de las batidoras»). Vamos hacia la derecha y nos subimos en el ascensor. Continuamos en este sentido saltando sobre el agujero y dejándonos caer tras esquivar a los robots. Volvemos hacia la izquierda y disparamos a la piedrecilla que hay sobre el ascensor. Vuelta a la derecha y alcanzaremos un ascensor que activamos de inmediato. Desde su tope, disparamos hacia la derecha y saltamos también en este sentido. Nos subimos en el ascensor, que también utilizaremos. Nuevamente hacia la derecha y disparamos a otra piedrecilla. Volvemos hacia el ascensor por el que subimos usándolo para bajar. Nuevamente hacia la derecha y llegaremos al punto de comienzo. Subimos por aquel ascensor y ahora nos dejamos caer sobre el cercano. Lo activamos y vamos hacia la izquierda. Otra ascensión y nos encaminamos a la derecha introduciéndonos en la primera puerta que veamos. Ya al otro lado, vamos hacia la izquierda y subimos por unas escaleras de peldaños más empinados. Tras pasar un robot llegamos a una puerta. Al otro lado hay un ascensor, en el que subimos. Desde su punto más alto saltamos hacia la derecha y desaparecerán cuatro piezas con la caída, liberándonos el acceso a dos ascensores hasta ahora inalcanzables. Usamos el de la derecha. Una vez termine su escalada, vamos rápidamente hacia la derecha, hasta tener en nuestro punto de mira una piedrecilla, que debe ser eliminada. Volvemos al ascensor y bajamos.

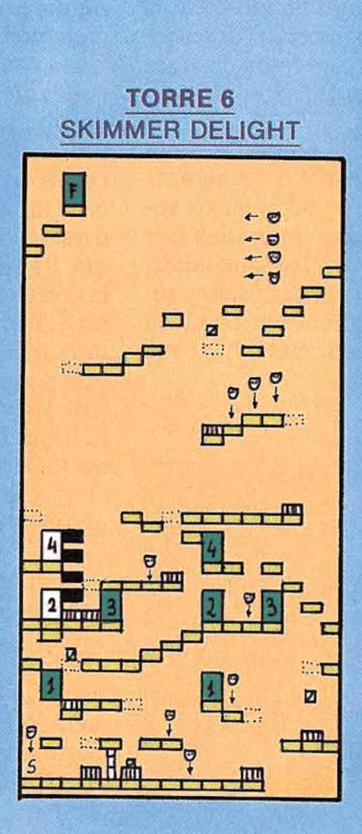
Montamos en el otro que nos elevará hacia un nivel, en cuyo extremo derecho hay otro ascensor que hará lo propio. De nuevo hacia la derecha hasta encontrar otro ascensor, que nos dejará al lado de tres robots. Esquivar éstos es lo más difícil de esta torre, pero es factible. Hay que hacerlo cuando el primero está bajando y los otros dos subiendo. Llegamos a un ascensor y lo activamos. Desde este punto saltamos hacia la derecha cuando el robot esté yendo hacia abajo. Ahora nos enfrentamos a una escalada en cuyo extremo está la puerta final. Los subimos sin titubeos y sin preocuparnos de los robots que irán apareciendo a nuestro paso. Ya sólo quedan dos torres.

7) **The nasty one** («La desagradable»). Subimos hacia la derecha hasta llegar a una pieza falsa bajo la que hay un ascensor, por el que ascendemos a una plataforma. Avanzamos hacia la derecha y la segunda pieza desaparecerá. Ya abajo veremos otro ascensor (situado en el nivel superior al del ascensor en que caímos) que deberemos usar. Éste nos eleva dejándonos al lado de

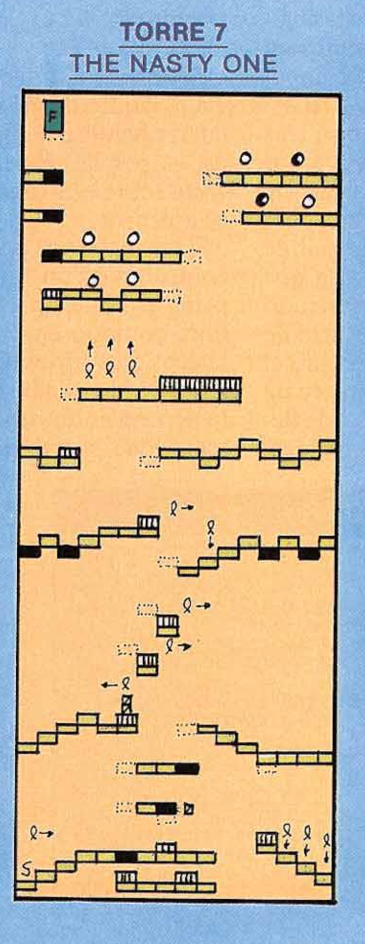
TORRE 5
BROKEN PATH



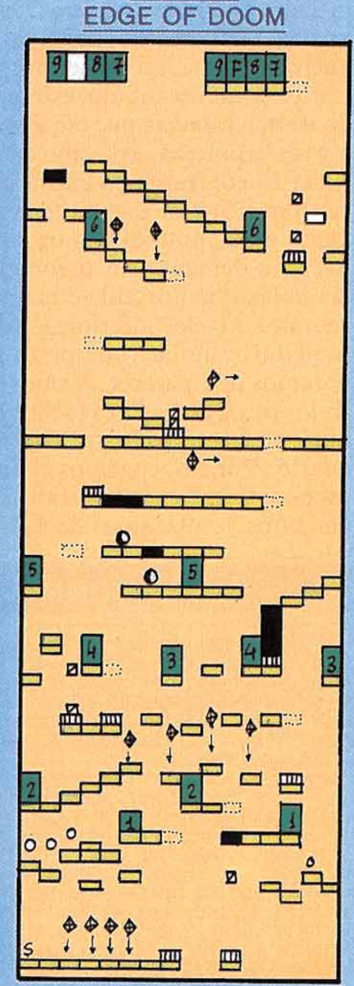
TORRE 6
SKIMMER DELIGHT



TORRE 7
THE NASTY ONE



TORRE 8
EDGE OF DOOM



una piedrecilla que podremos destruir. Nos dejamos caer ahora sobre el primer ascensor que usamos y subimos hasta su punto más alto. Vamos hacia la derecha y otra pieza desaparecerá, con lo que volveremos a caer en el nivel inferior pero ya tendremos libre el camino para el ascensor que permanecía sin uso. Todas estas operaciones hay que realizarlas vigilando no coincidir con la calavera circular que por allí ronda. El mencionado elevador nos deja al lado de un corto tramo escalonado. Continuando hacia la derecha llegaremos a un ascensor coronado por dos piedrecillas, que han de ser destruidas. Esto se hace desde una pieza cercana pero precavidos de que la calavera no nos llegue a tocar. Usando este ascensor y otros dos que hay seguidamente nos encontraremos en una nueva plataforma. Aquí hay una calavera botante y otra circular, la cual cambia de sentido con frecuencia al chocarse con la primera. Tenemos que sobrepasar la botante y esperar en el peldaño siguiente a que llegue la circular. Si ésta se mueve hacia la derecha, entonces la seguiremos rápidamente, eso sí, saltando por las piezas más altas (las de los «valles» desaparecen) hasta alcanzar un ascensor que, por supuesto, usaremos de inmediato.

No hay que precipitarse ahora. Esperamos sin salir del ascensor a que pase la calavera y la seguimos, esperando prudencialmente en cada «valle» a que vuelva a pasar. Así llegaremos a otro ascensor. Una vez subido, estaremos al lado de una calavera que esquivaremos sin mayor problema, así como a su compañera. Encontraremos ahora cuatro ascensores. Subimos en el tercero y, tras llegar a su punto alto, nos dirigiremos hacia la derecha, sin preocuparnos de las bolas que por allí se mueven, pues caerán a niveles inferiores. Al final de la plataforma hay una pieza falsa que haremos desaparecer. Vamos subiendo en los otros ascensores (de los cuatro de abajo) y hacemos lo ya descrito para el cuarto. Por fin, cogemos el primero de los ascensores y en la plataforma de llegada nos desplazamos hacia la izquierda, con lo que llegaremos a otro ascensor que nos conduce a la puerta final.

8) **Edge of doom** («Borde de la muerte»). Pogo puede contemplar ahora el camino que le queda. Esta última torre hace que las demás parezcan un sendero de flores. Los cuatro robots iniciales se pueden esquivar con paciencia: nada más comenzar llegamos al tercero; nos damos la vuelta hacia el segundo, del cual volvemos a pasar al tercero y al cuarto, y el primer obstáculo queda cubierto. Tomamos el ascensor y vamos hacia la izquierda. Encontraremos un sendero quebrado y «boleado». Vamos destruyendo las bolas y esperamos en la penúltima cima a que aparezca una hélice, momento en que salimos despavoridos hacia el último «valle». Tras pasar la hélice, avanzamos hacia la derecha y destruimos la piedrecilla. Luego corremos hacia la izquierda hasta llegar a la puerta, por la que nos metemos. En la nueva plataforma, nos movemos hasta la línea que separa la tercera y la cuarta baldosa. Aquí esperamos a que aparezca una hélice y justo en el momento que nos vaya a dar, nos movemos hacia la izquierda. Si todo ha ido bien, la cuarta baldosa desaparecerá y, al ser tocados por la hélice, caeremos en línea recta sobre el ascensor inferior. Usamos el ascensor.

Tras meternos por la puerta, nos encontraremos un nuevo y desesperante peligro. Ante nosotros hay cuatro robots botando en piezas separadas por huecos que, obviamente, hay que saltar. Aquí no hay posibilidad de consejo y sólo dependéis de vuestra suerte. También interviene la habilidad, pues hay una posición en la baldosa en la cual no seréis tocados por los robots, por lo que podréis esperar el momento conveniente para volver a saltar. Hace falta, sin embargo, mucha sangre fría. Al final de esta pesadilla hay un ascensor que utilizamos. Vamos hacia la izquierda saltando las piezas y cuidando de no ser tocados por los robots que habíamos esquivado con grandes sudores. Tras pasar esto, quedó atrás lo más difícil. Podemos suspirar. Pero sigamos...

Estamos sobre un ascensor. Disparamos a la piedrecilla que hay sobre el vecino. Subimos y nos metemos por la puerta. Vamos saltando hacia la izquierda y llegaremos a otro túnel por el que nos introducimos. En el otro lado nos desplazamos hacia la derecha hasta poder disparar a la otra piedrecilla que hay sobre el ascensor. Desandamos lo andado hasta traspasar la segunda puerta. Si lo hemos hecho bien, debajo de nosotros hay dos ascensores. Saltamos hacia la izquierda y caeremos sobre el que hemos limpiado de piedrecillas. Es importante saltar, no dejarse caer. Subimos por el ascensor y saltamos hacia la izquierda. Con nuestra caída irán desapareciendo una serie de piezas falsas, que ocultaba un ascensor. Subimos por él. Éste se parará en cierto nivel, pero hemos de seguir subiendo. Desde este punto, vamos hacia la izquierda y disparamos a una de las piedrecillas que veremos. Volvemos hacia la derecha y tras dar una vuelta entera, veremos un agujero bajo el que hay un ascensor. Nos lanzamos sobre él en el momento en que no esté pasando el robot circular inferior. Subimos por él y en la plataforma de llegada nos desplazamos hacia la derecha hasta caer (cuidado con otro robot circundante). Destruimos la otra piedrecilla que había sobre este ascensor y lo usamos. Ya arriba, trepamos por la escalera evitando a los robots «botantes». Nos metemos por la puerta. Desde la otra salida disparamos a la piedrecilla que hay a la derecha. Otra vez subimos las escaleras y nos dejamos caer (no saltar). Vamos saltando las piedras hacia la izquierda hasta poder disparar a la otra piedrecilla que había sobre el ascensor. Volvemos por donde vinimos hasta llegar al túnel por el que nos meteremos. Desde el otro lado podemos llegar al ascensor recién limpiado. Subimos por él y llegaremos al final de la torre.

Pogo levantó la cabeza y la sonrisa se quebró en sus labios. Ante él se abrían cuatro puertas iguales, pero sólo una conducía al final de su misión. ¿Cuál escogería? Se decidió por una... Por primera vez en su misión la suerte se había aliado con él.

COMMODORE

```
10 REM ** CARGADOR NEBULUS **
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 PRINTCHR$(147):POKE646,1:POKE53280,0:POKE53281,0
40 FORT=0TO40:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
50 IF S<>5269 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
60 INPUT"▮ VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
70 IFA$="S"THEN 90
80 POKE 298,173:INPUT"▮ NUMERO DE VIDAS";NU:POKE 292,NU
90 INPUT"▮ MUERTE POR TERMINO DE TIEMPO (S/N)";B$
100 IFB$="N"THENPOKE 301,173
110 INPUT"▮ INMUNE A ENEMIGOS (S/N)";C$
120 IFC$="N"THENPOKE 306,173
130 PRINT"▮▮    COLOCA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
140 WAIT 197,60:POKE816,16:POKE817,1:LOAD
150 DATA 32,165,244,169,32,141,240,3,169,35,141,241,3,169
160 DATA 1,141,242,3,96,169,3,141,41,181,169,169,141,211
170 DATA 128,141,189,128,169,96,141,64,147,238,32,208,96
```

```
NUMERO DE VIDAS:
POKE $B529,N

VIDAS INFINITAS:
POKE $80D3,$A9

SIN TIEMPO:
POKE $80DB,$A9

INMUNE ENEMIGOS:
POKE $9340,$60
```



PARA NERVIOS



ACERO

La mejor simulación jamás vista.
De Sega.

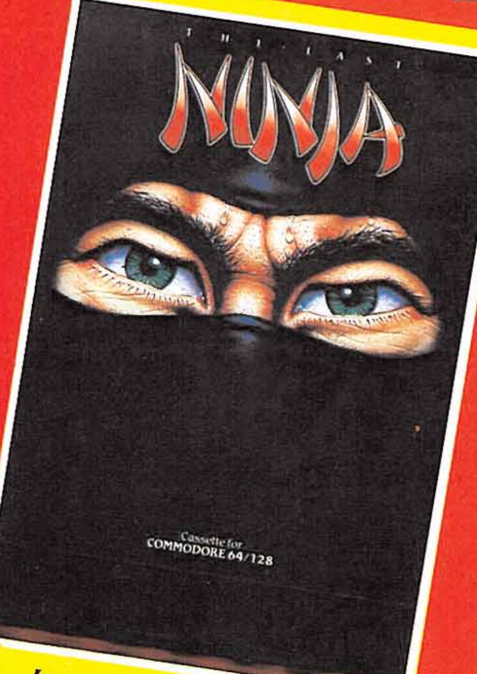
SEGA
SUPER HANG-ON
AMSTRAD/SCHNEIDER CASSETTE

Se un gran coloso y sálvalos de las llamas ¡Fire trap quema!



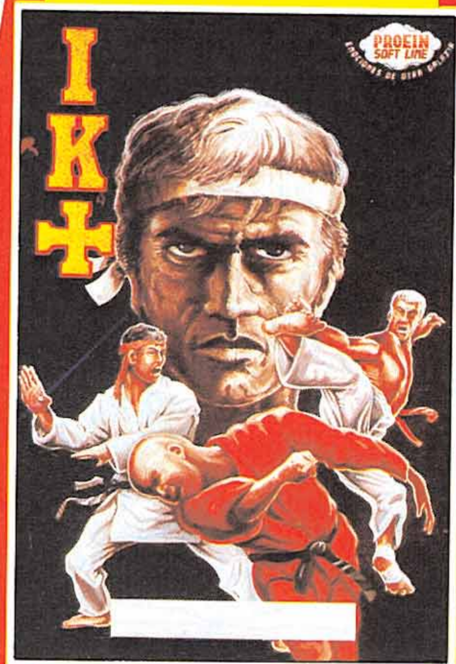
El Nº1 en recreativos, ahora en tu ordenador.

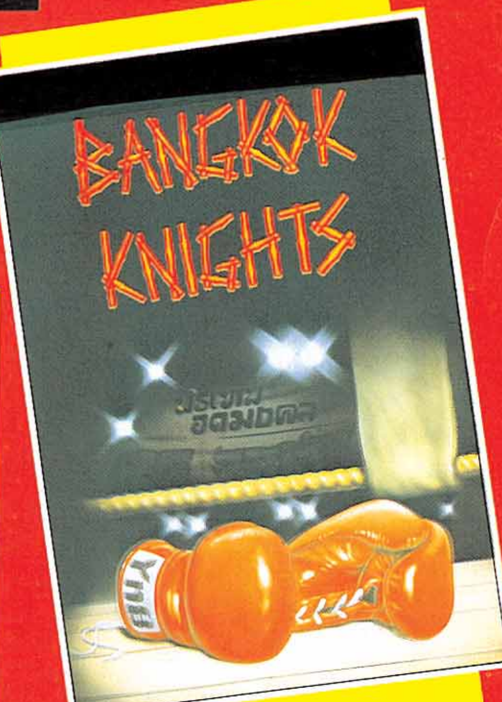




Los secretos del Ninjitsu han estado guardados celosamente durante siglos. El malvado Shogun ha enviado fuerzas para destruir a los participantes.
Tu misión es recoger el pergamino para llegará al Palacio del Shogun. Viajarás por tierras peligrosas y usarás todas tus armas
¡Tu eres el Last Ninja!

Su música... Sus movimientos... Sus gráficos... Su animación... ¡Algo espectacular!





Thai Boxing
¡Artes Marciales sin límites!

Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)
MSX



La historia cuenta que un ilustre monje franciscano, llamado Guillermo de Occam, perseguido y acusado de herejía por la Inquisición, concertó, en una importante abadía italiana, una entrevista con el representante del Papa, Bernardo Güi, para intentar solventar mediante el diálogo sus diferencias.

la abadía

Guillermo, acompañado por su novicio Adzo viajó a Italia. Mientras esperaban la llegada de Bernardo en la abadía, unos extraños acontecimientos perturbaron la paz de ésta. Alguien debía resolver el misterio, y quien mejor que un huesped de honor como Guillermo, reconocido entre sus contemporáneos como uno de los hombres más sagaces e inteligentes del Continente.

Un antiguo pergamino nos ha desvelado las pesquisas que nuestro ilustre monje realizó para descubrir la causa de las muertes que inexplicablemente se sucedían en la abadía. Esto fue lo que aconteció.

Primer día

NONA

Nada más llegar a la abadía el abad recibió cordialmente a sus huéspedes. De pronto su rostro se nubló y comenzó el relato de los extraños hechos que desde hacía algunos días asolaban la abadía. Poco después el abad indicó a sus invitados cual era la celda que les había sido asignada.

Guillermo siguió de cerca al Abad, pues conocía de antemano la estricta disciplina de la abadía, que obligaba a todos los monjes a cumplir a rajatabla todas las órdenes de éste, si no querían que en su particular marcador de obediencia se fueran descontando puntos. Si éste llegaba a cero el monje era expulsado y esto era lo último que deseaban Guillermo y Adzo, pues los hechos habían despertado su curiosidad y querían aclarar la situación por todos los medios.

Guillermo distrajo al bibliotecario para que Adzo recogiera la llave.

VÍSPERAS

Cansados por el largo viaje, nuestros protagonistas decidieron descansar unos segundos en cuanto el abad abandonó sus aposentos. Repentinamente el repique de unas campanas les indicó que había llegado la hora de la oración. Rápidamente debían dirigirse a la iglesia. Guillermo se sintió algo desconcertado, debía cumplir el mandato del abad, pero desconocía dónde se encontraba la iglesia. Sin embargo Adzo le sacó del apuro. Conocía perfectamente la abadía y si Guillermo le seguía de cerca podría conducirle a cualquier lugar. Guillermo anotó mentalmente la habilidad de su novicio, pues era posible que en otro momento necesitara sus servicios para llevar a buen término sus investigaciones. Le si-



del crimen

guió y en pocos segundos llegaron a la iglesia.

Allí se enfrentaron a un nuevo problema, Guillermo desconocía cuál era el lugar reservado para él. Intuyó que debía situarse dos baldosas por delante de Adzo, mirando hacia el altar y en su misma línea, ya que de lo contrario el abad le sancionaría.

Esperaron pacientemente que llegaran el resto de los monjes. Mientras, pudieron observar, en el particular sistema de control de la abadía, cómo uno de los monjes recorría zonas de la abadía desconocidas para ellos. También comprobaron asombrados cómo al llegar a la cocina éste desaparecía y misteriosamente hacia su aparición triunfal en la iglesia por detrás del altar.

Al terminar la misa se dirigieron a su celda. Debían llegar allí antes de que lo hiciera el abad, pues de lo contrario nuevamente podría sancionarles. Adzo preguntó a su maestro si podían dormir algunas horas, Guillermo complaciente le contestó que sí. De esta forma acabó su primer día en la abadía.

Cada mañana Guillermo y Adzo se dirigen a la iglesia, cuando lo indican las campanas.

Segundo día

NOCHE

Sigilosamente alguien entró en el aposento de Guillermo mientras éste dormía para apoderarse de las lentes. Éste sólo podría recuperarlas cuando pasaran varios días.

PRIMA

Nuevamente el repique de las campanas despertó a Guillermo. Como el día anterior, ambos se dirigieron a la iglesia para la oración, situándose en el lugar reservado para ellos. Durante su estancia en la abadía esta acción se repetiría cada mañana, situándose siempre en la posición exacta, para no ser sancionados.

Todo estaba preparado para el sermón, cuando el abad anunció el descubrimiento del cadáver de Berengario, uno de los mejores traductores de la abadía. Pocos segundos después el abad llamó a Guillermo, quien tras encontrarle escuchó atentamente sus palabras.

TERCIA

Guillermo y Adzo aprovecharon el breve descanso de la hora tercia para recorrer la abadía y memorizar la localización exacta de las estancias.

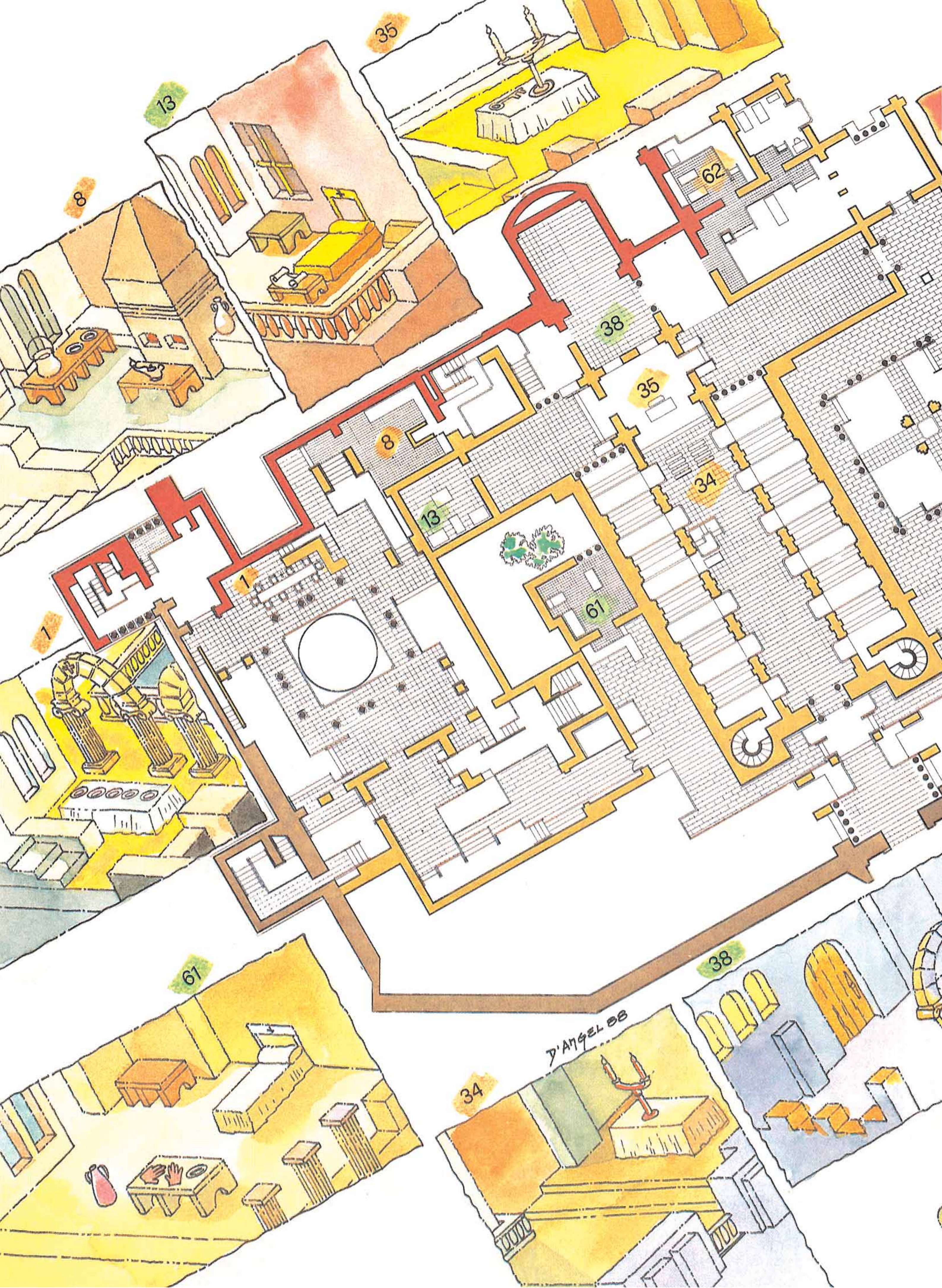
La excursión les condujo a la biblioteca donde encontraron y recogieron una llave que posteriormente les serviría para abrir el pasadizo secreto que recorrerían por la noche, pues estaba rigurosamente prohibido acceder a él. La llave estaba custodiada por el bibliotecario, pero Guillermo haciendo uso de la astucia que le caracterizaba le distrajo colocándose cerca de la barandilla del patio, mirando hacia otro lado y guiando a Adzo para que éste se dirigiera por detrás de la mesa hasta el lugar donde se encontraba la llave.

Con la llave en su poder se dirigieron al comedor. Por el camino observaron un curioso pergamino y un libro encima de un escritorio, pero no pudieron recogerlos ya que estaban vigilados.

SEXTA

Llegaron al comedor. Allí Guillermo debía situarse junto a la segunda columna por la izquierda. Este punto le supuso a Guillermo un fuerte desgaste de su contador, ya que mientras no consiguiera



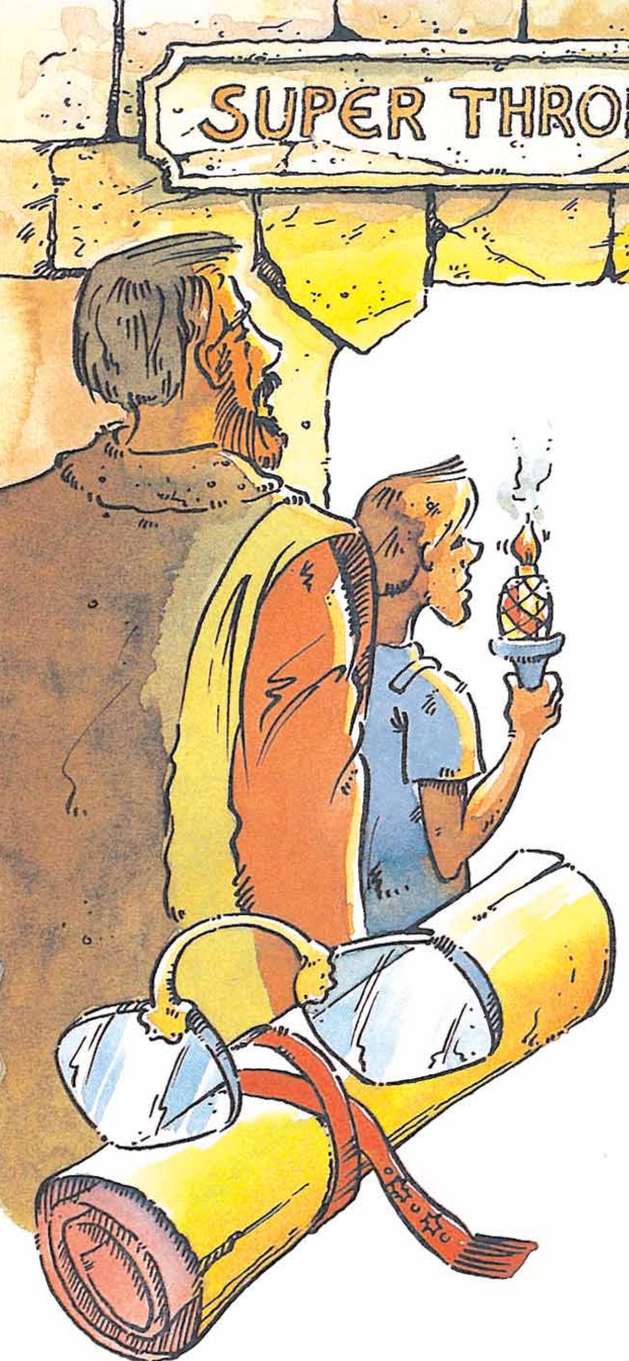


35
13
8
62
38
35
8
34
13
1
61
1
61
38
D'ANGEL 88
34



62
71
71
103
La Abadia del Crimen
115
103
115
N
E
O
S

SUPER THRONOS VIGINTI QUATUOR



encontrar el lugar exacto, éste descendería vertiginosamente.

Después de comer se dirigieron hacia la cocina donde encontraron una de las dos entradas del pasadizo secreto. Pero rápidamente las campanas les indicaron que debían dirigirse a la iglesia.

Después regresaron a la celda. Adzo quería dormir, pero Guillermo con un rotundo no le indicó que debían proseguir las investigaciones. Corrían el riesgo de que el abad les descubriera fuera de su aposento, pero merecía la pena arriesgarse. Guillermo había elaborado una estrategia.

Tercer día

NOCHE

Rápidamente se encaminaron hacia una puerta secreta que se encontraba en la habitación posterior al altar, por la que unos días antes había aparecido el monje mientras esperaban la llegada del resto de los monjes para la oración. Entraron por ella y misteriosamente aparecieron detrás de la chimenea de la cocina. Esta era la única forma de llegar a la biblioteca, ya que por las noches todas las puertas permanecían cerradas.

Subieron a la biblioteca y buscaron el pergamino y el libro que habían encontrado el día anterior. Sobre el escritorio hallaron el pergamino, se apoderaron de él y comprobaron que el libro había desaparecido.

Regresaron a la celda rápidamente. Para que el abad no les sorprendieran decidieron aguardar hasta que amaneciera en la puerta del pasadizo, esta debía quedarse abierta para que pudieran ocultarse.

PRIMA

Se dirigieron hacia la iglesia. El abad sin ocultar ya su preocupación les comunicó la desaparición del ayudante del bibliotecario.

TERCIA

Al terminar la oración, el abad decidió presentar a Guillermo al más anciano de los monjes de la abadía, Jorge. Éste airadamente les habló de la presencia del anticristo en la abadía.

NONA

Guillermo y su inseparable Adzo después de ir al comedor y obedecer así las órdenes de abad, se dirigieron a la cocina. Allí recogieron la lámpara de aceite imprescindible para la excursión nocturna que Guillermo había planeado.

Cuarto día

NOCHE

Dispuestos a investigar la localización exacta del laberinto, decidieron no dormir. Esta primera visita les permitió aprender a guiarse por él.

PRIMA

Asistieron a los oficios como cada día, pero una desgradable sorpresa les esperaba allí. El abad les comunicó la aparición del cadáver del ayudante del bibliotecario, así como la presencia inminente en la abadía de Bernardo Güi, el emisario del Papa. El abad preocupado decidió postergar la investigación, pero Guillermo hizo caso omiso de las recomendaciones del abad.

TERCIA

Guillermo y Adzo se dirigieron a la biblioteca, por el camino encontraron al monje encargado del herbolario, quien amablemente les informó del resultado de la autopsia practicada en el cadáver encontrado. Lo más destacado de su informe era la aparición de unas misteriosas manchas en la lengua y en los dedos.

NONA

Bernardo Güi llegó a la abadía. Tras reponer energía en el comedor, Bernardo haciendo buen uso de los poderes que el abad le había otorgado, exigió a Guillermo el pergamino, con la intención de examinarlo. Inmediatamente, aunque contrariado, Guillermo le entregó el manuscrito.

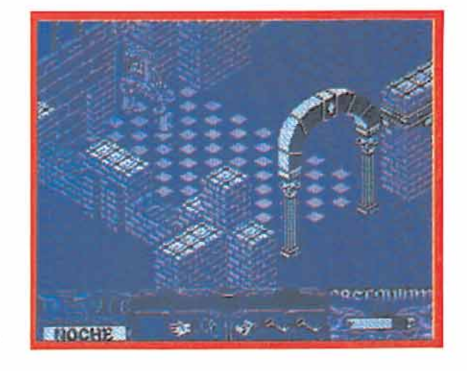
Quinto día

NOCHE

Prosiguieron sus investigaciones y encontraron una llave olvidada por el abad junto al altar. La recogieron y regresaron a gran velocidad a su celda para no ser sorprendidos por éste.

PRIMA

El padre herbolario dispuesto a colaborar con Guillermo momentos antes de cumplir con la oración le comunicó la aparición de un extraño libro en su escritorio. Por fin habían encontrado el libro.



Guillermo observó asombrado cómo un monje aparecía tras el altar por una puerta secreta.



Para poder guiarse en la penumbra del laberinto debían recoger constantemente la lámpara de aceite.

TERCIA

Mientras el abad entretenía a Guillermo, el bibliotecario mató al herbolario y lo encerró en su habitación con su propia llave. El libro desapareció nuevamente.

NONA

Todo estaba dispuesto para comer, cuando el Abad y Guillermo se dieron cuenta que el hermano herbolario no había acudido a la cita diaria. Se dirigieron a su celda y encontraron allí el cadáver. Mientras tanto, el bibliotecario aprovechando la conmoción general encerró el libro en la habitación secreta del laberinto.

VÍSPERAS

El bibliotecario decidió ojear el libro. Moribundo consiguió llegar a la iglesia, pero por el camino perdió las lentes de Guillermo y las llaves robadas. Una vez en la capilla pronunció sus últimas palabras, muriendo a los pocos segundos.

Sexto día

NOCHE

Guillermo y Adzo decidieron continuar sus pesquisas. Al llegar a la biblioteca sobre un escritorio encontraron la llave perdida y en el torreón noroeste del laberinto las lentes. Con estos objetos en su poder regresaron a la celda, sin olvidar recoger la lámpara de aceite, como cada día.

PRIMA

Después de la oración, el abad comunicó a Guillermo que debía abandonar la abadía al día siguiente.

TERCIA

Guillermo continuó investigando y sus pesquisas le condujeron a la habitación del padre herbolario, donde encontró unos guantes que recogería para utilizarlos más tarde.

NONA

Utilizando la llave que el abad dejó olvidada en el altar, Guillermo y Adzo llegaron a la celda de éste. Allí recuperaron el manuscrito que contenía la clave para atravesar el espejo del laberinto que encerraba la habitación secreta.

Séptimo día

NOCHE

Con la lámpara de aceite recargada, se encaminaron hacia la misteriosa y escondida habitación secreta. Al llegar a ella encontraron el espejo. Se situaron lo más cerca posible de él, en las escaleras del centro y recordaron la leyenda del manuscrito. La clave se encontraba en la primera y última letra de la palabra QUATUOR. Pulsaron la Q y la R y el espejo misteriosamente desapareció.

En la estancia encontraron a Jorge, el anciano monje ciego. Éste se dirigió a Guillermo y le dijo: Tomad aquí está vuestro premio, os estaba esperando. Guillermo cogió el libro prohibido y escuchó atentamente la historia que sobre él le contó el anciano invitándole a leerlo. Era un libro de Aristóteles prohibido durante años. Guillermo quien previamente se había colocado los guantes le ojeo y lo comprendió todo. Sus páginas estaban envenenadas y cuando alguien utilizaba el pulgar humedecido el veneno acababa con la curiosidad del ávido lector.

El anciano ciego desapareció por la puerta, raudos Guillermo y Adzo le siguieron para no perderle de vista y entonces... sucedió lo inevitable.

"El abad, sin ocultar ya su preocupación, les comunicó la desaparición del ayudante del bibliotecario"


SOFTWARE MICROBYTE - JUEGOS
LO ÚNICO DIFÍCIL DE ENTENDER DE NUESTROS PROGRAMAS, ES LO INCREÍBLE DE SUS PRECIOS
PERRY MASON
ERLE STANLEY GARDNER
DRAGONWORLD
PREISS / REAVES
AMSTRAD PC 1512
TELARIUM
IDEALOGIC
LA ISLA DEL TESORO
ROBERT LOUIS STEVENSON
JUEGOS para AMSTRAD PC1512 y compatibles
SNOOKER
(ALEX HIGGINS SNOOKER)
SUMMER GAMES II
CYRUS II CHESS
EL ENIGMA DE ACEPS
PITSTOP II
GOLF
(MEAN 18 GOLF)
MICROBYTE
JUEGOS
– LA ISLA DEL TESORO
– PERRY MASON
– 9 PRINCIPES EN AMBER
– DRAGONWORLD
– CYRUS II CHESS
– SUMMER GAMES II
– WINTER GAMES
– GOLF (MEAN 18 GOLF)
– PITSTOP II
– SNOOKER (ALEX HIGGINS SNOOKER)
– EL ENIGMA DE ACEPS
– GAMMA GAMES
– PARCHPLAY (Parchís)
Todos a .... 3.500 Ptas. + I.V.A.
MICROBYTE
GRUPO AMSTRAD ESPAÑA
Castellana 179, 1º, 28046 MADRID, Tels. 442 54 33 / 442 54 44 / 442 58 88 / 442 58 99

Ref. 9

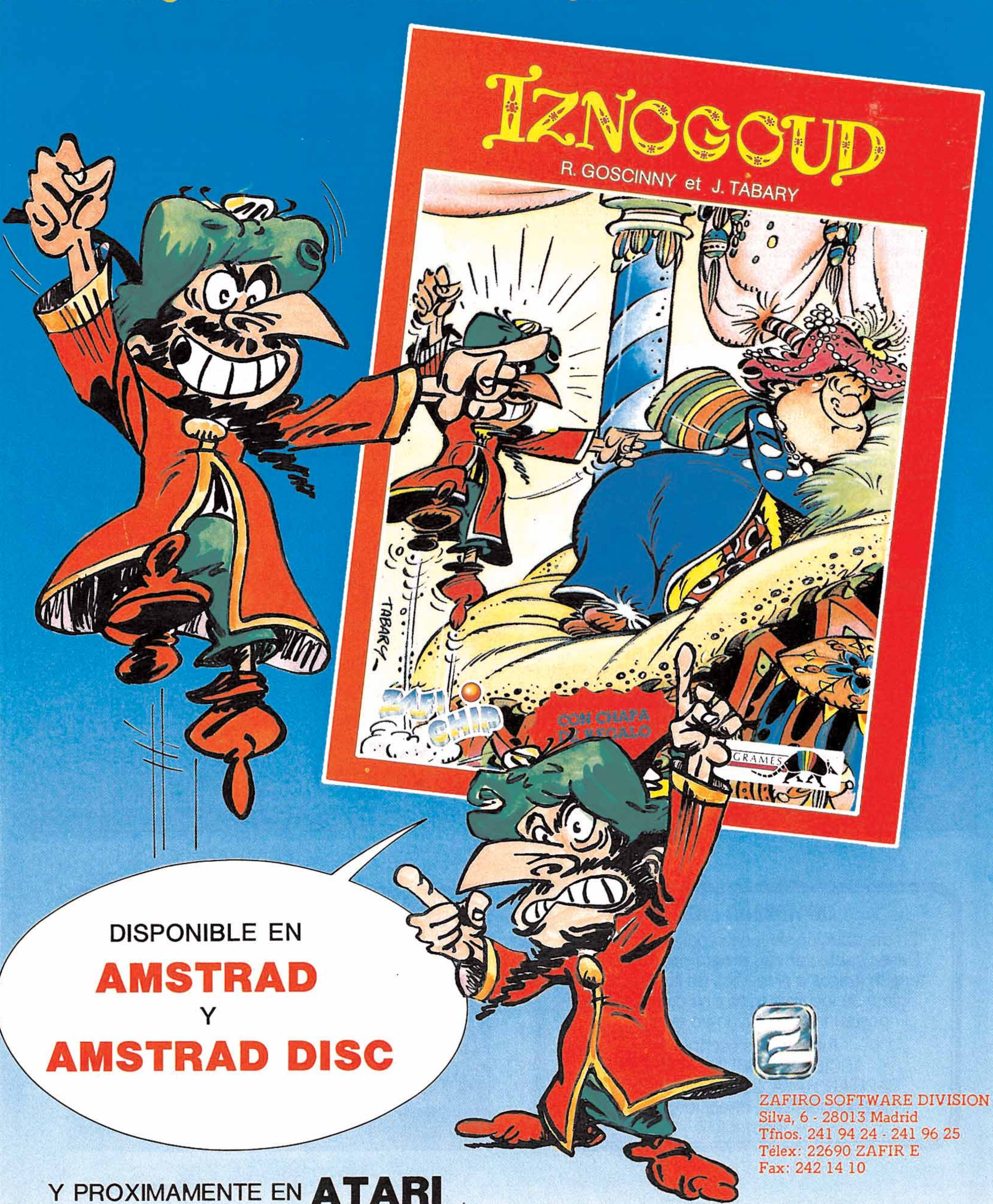
CARGADOR DE AMSTRAD — 720°

```
10 REM Cargador 720 grados
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":lin=170:dir=&7533:GOSUB 140:lin=1260
:dir=&BF00:GOSUB 140
40 CLS:INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF0A,0 ELSE INPUT
"Numero de vidas? ",a:POKE &BF0F,48+a
50 INPUT"Tickets infinitos? ",a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &BF14,0 ELSE INPUT"N
umero de tickets? ",a:POKE &BF19,48+a
60 INPUT"Tiempo infinito? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF1E,201
70 INPUT"Dinero maximo? ",a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF23,57:POKE &BF28,57
80 INPUT"Equipo inicial? (0-9) ",a:POKE
&BF2D,48+a
90 INPUT"No suben los precios? ",a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &BF32,0
100 INPUT"No disminuye el dinero? ",a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF37,201:POKE
 &BF3C,0
110 INPUT"Siempre medalla de oro? ",a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF41,62:POKE
&BF46,9:POKE &BF4B,0
120 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":ON ERROR GOTO 130:|TAPE
130 FOR a=1 TO 1000:NEXT:CLS:MEMORY &3FF
F:LOAD"!",&4000:CALL &75B9
140 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
150 READ con:c=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:by
te=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:c
=c+byte:dir=dir+1:NEXT:lin=lin+10:IF con
=c THEN 140 ELSE PRINT"Error en la linea
";lin-10:END
160 REM Primer bloque
170 DATA 00001200397513FE13FE,738
180 DATA 00000000000000001800,24
190 DATA 005B00002177D0700000,563
200 DATA 0040000006060B0B1919,148
210 DATA 1A1A0000020208080A0A,92
220 DATA 0C0C0E0E101012121616,164
230 DATA 0118100BF331A37331F8,919
240 DATA BF2A340022B5752A3600,713
250 DATA 22B7752A3800D9AF2100,857
260 DATA 00012F755D541377EDB0,893
270 DATA 215C7901A4865D541377,860
280 DATA EDB0D901897FED497CE6,1559
290 DATA 3F575D21B9750EFFD5C9,1261
300 DATA 00000000F32AB575ED5B,911
310 DATA B775CD10BD31A3732153,1153
320 DATA 75AF46234E23F5E5CD32,1239
330 DATA BCE1F13CFE1020F00600,1262
340 DATA 0E00CD38BC3E00CD90BB,1061
350 DATA 3E01CD96BB3E01CD0EBC,1075
360 DATA CD5777DD21A3732100C0,1168
370 DATA 06C8DD7500DD23DD7400,1137
380 DATA DD237CC6086730041150,838
390 DATA C01910EA31A3733E1006,878
400 DATA F6ED792632069C3E16CD,1143
410 DATA F07630F53EC6B830F025,1420
420 DATA 20EF06C9CDF47630E678,1443
430 DATA FED430F4CDF47630DC00,1593
440 DATA DD215175110200ED5F06,809
450 DATA 122E017806D7CDF076D2,1179
460 DATA 5F773EE7B8CB153E0000,977
470 DATA 3E15D24F763A50758532,928
480 DATA 5075653ABB78AAABDDAC,1397
490 DATA DDADADDD77000609CB63,1224
500 DATA 280D3ABB78C68A839232,1081
510 DATA BB780505053ABB78C646,955
520 DATA 32BB78DD231B7AB3C24C,1211
530 DATA 76C3B17611DE76ED539D,1442
540 DATA 76810601D17AB3C8DDE1,1410
550 DATA 189B2A517511A016ED52,937
560 DATA C25F7721CC76229D76DD,1293
570 DATA E11150000601C34C76D1,927
580 DATA 7AB3CA9F76D5DDE11311,1475
590 DATA 50000603C34C76D17AB3,988
600 DATA C8DDE121FD7722FB7623,1489
610 DATA 0603C34C76CD0477D0C3,1129
620 DATA F7767BE607CAFD763E00,1360
630 DATA C302773E133D20FDA704,914
640 DATA C83EF5DBFF1FC8A9E640,1675
650 DATA 28F3792F4F3E000000C3,787
660 DATA 1F7737C97C214F758623,928
670 DATA BEC25F77217375117475,1113
680 DATA 01C1013600EDB0AF06F6,1089
690 DATA ED79018D7F2157AE1100,938
700 DATA 7DD9E131F8BFC300BFB9,1626
710 DATA CD03B9CDB80BFBC9FB06,1502
720 DATA 0A7610FDF3C9216177AF,1265
730 DATA 772B7CB5C2627721E277,1256
740 DATA AF77237CB520F9AF06F6,1342
750 DATA ED791EFF3E070E3BCDC4,1186
760 DATA 773E050E0ACDC4773E0A,802
770 DATA 0E0FCDC47701E204CDBE,1175
780 DATA 773E050E05CDC4773E0A,797
790 DATA 0E0FCDC47701C409CDBE,1150
800 DATA 771D20D521B977110000,747
810 DATA 010500EDB0C701897FED,1120
820 DATA 490B78B120FBC906F4ED,1352
830 DATA 7906F6ED78F6C0ED79E6,1756
840 DATA 3FED7906F4ED4906F64F,1312
850 DATA F680ED79ED49C9D905C2,1659
860 DATA 3178131300007BFE0620,622
870 DATA 1821607822F57623D93E,984
880 DATA 0FC30477D921E27722F5,1207
890 DATA 761E001802ED5F160729,576
900 DATA 7BD600A71F4F060021B8,837
910 DATA 78097E01BC78876F2600,848
920 DATA 091F4F3E50914F06057A,618
930 DATA 16C0D9C3047778325378,1122
940 DATA 06027E1213237E121B7A,499
950 DATA C60857230D200721BC78,721
960 DATA 10EC1805C810E7180006,758
970 DATA 003E03CB653E033E03D9,716
980 DATA C30477D921B87806027E,1006
990 DATA E60728033518051E2016,446
1000 DATA 403D2318F006031C3E00,523
1010 DATA 35F293783E05364F1C2B,833
1020 DATA 35F293783E02364F2B35,855
1030 DATA 26002EE021F77622F576,1103
1040 DATA D9C30477284329203139,821
1050 DATA 3837204150504C454259,668
1060 DATA 204153534F4349415445,700
1070 DATA 533803015470C0C060C0,1011
1080 DATA E0D060E060C06070C000,1440
1090 DATA 00108030801080108010,624
1100 DATA 80108070E0000030C060,944
1110 DATA 60006030C06000606070,832
1120 DATA E0000030C06060006010,768
1130 DATA C00060606030C0000010,736
1140 DATA C030C060C0C0C0F0E000,1568
1150 DATA C010E0000070E0602060,992
1160 DATA 0070C00060606030C000,832
1170 DATA 0030C06060600070C060,928
1180 DATA 60606030C0000070E060,960
1190 DATA 60006000C01080108010,688
1200 DATA 80000030C06060606030,800
1210 DATA C06060606030C0000030,864
1220 DATA C06060606030E0006060,1040
1230 DATA 6030C000000000000000,336
1240 DATA *
1250 REM Segundo bloque
1260 DATA CD09B9CD03B9CDB80B3E,1254
1270 DATA 3D3228953E3332067E3E,657
1280 DATA 3D32B8803E3332297E3E,815
1290 DATA C832AE8C3E3132197E3E,938
1300 DATA 30321E7E3E3032317E3E,651
1310 DATA 343236933E213276933E,775
1320 DATA 393200933E3A3293983E,785
1330 DATA A43294983E7D329598FB,1303
1340 DATA C3A00F00000000000000,370
1350 DATA *
```

CARGADOR DE COMMODORE — GAUNTLET II

```
10 REM ********   GAUNTLET 2   ********
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 REM ********************************
40 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT CHR$(147);CHR$(159)
50 READ A:IF A=-1 THEN 70
60 POKE 336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 50
70 IF S<>8998 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
80 INPUT "ENERGIA INFINITA J.1";A$
90 INPUT "ENERGIA INFINITA J.2";B$
100 INPUT "SIEMPRE CON LLAVES J.1";C$
110 INPUT "SIEMPRE CON LLAVES J.2";D$
120 IF A$="N" THEN POKE 403,44
130 IF B$="N" THEN POKE 406,44
140 IF C$="N" THEN POKE 411,44
150 IF D$="N" THEN POKE 414,44
160 PRINT:PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
170 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
180 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,32,141,81,3
190 DATA 169,107,141,82,3,169,1,141,83,3,76,0,1,169
200 DATA 32,141,48,43,169,126,141,49,43,169,1,141,50,43
210 DATA 238,32,208,96,169,76,141,48,179,169,145,141,49,179
220 DATA 169,1,141,50,179,238,32,208,96,169,32,141,66,128
230 DATA 141,130,128,169,4,141,51,128,141,115,128,76,64,179,-1
```

POR FIN SERÉ CALIFA



CARGADORES

SKOOL DAZE COMMODORE

```
10 REM ** SKOOLDAZE POR J.S.F. **
20 B=49152:C=173:POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0TO253:READA:POKEB+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>33831THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"SIN QUE NOS PONGAN LINEAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKEB+193,C:POKEB+196,C
60 INPUT"PROFESORES CEGATOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKEB+199,C
70 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WAIT1,56,49
90 PRINT"     POKES DEL SKOOLDAZE POR J.S.F."
100 POKE816,208:POKE817,192:LOAD
110 DATA 120,169,205,141,40,3,169,192,141,41,3,173,17,208
120 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,198,133,157,169,128,141
130 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,165,1
140 DATA 41,31,133,1,160,0,132,2,32,135,192,32,158,192
150 DATA 133,193,32,158,192,133,194,32,158,192,133,195,32,158
160 DATA 192,133,196,32,158,192,145,193,69,2,133,2,230,193
170 DATA 208,2,230,194,165,193,197,195,165,194,229,196,144,231
180 DATA 32,158,192,197,2,240,3,76,191,192,206,134,192,208
190 DATA 191,169,164,72,169,115,072,169,7,72,169,255,72,169
200 DATA 2,72,169,223,72,76,191,192,5,32,174,192,102,189
210 DATA 165,189,201,227,208,245,32,158,192,201,227,240,249,201
220 DATA 237,208,234,96,162,8,32,174,192,102,189,238,32,208
230 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
240 DATA 13,221,74,169,25,141,14,221,96,169,96,141,76,29
250 DATA 141,55,29,141,25,30,76,0,8,169,004,96,32,165
260 DATA 244,120,169,7,133,1,162,64,32,235,192,173,13,220
270 DATA 208,248,32,235,192,202,208,242,76,251,192,160,0,169
280 DATA 2,141,32,208,169,7,141,32,208,200,208,243,96,76,0,192
```

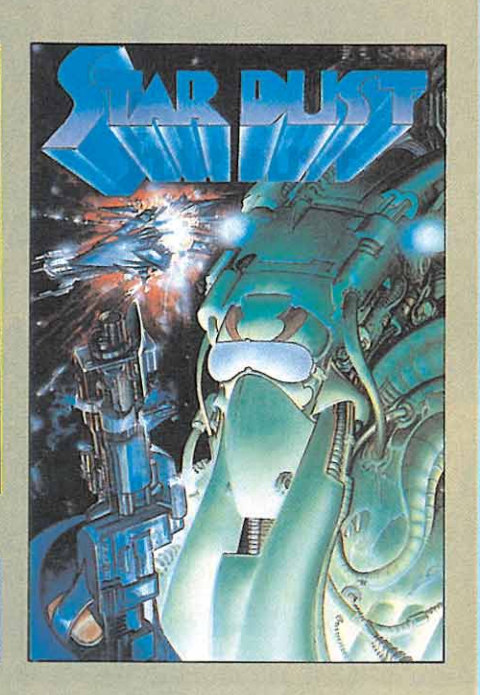
CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía Extra 2, pág. 25



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 2, pág. 20
MAPA: Micromanía Extra 2, pág. 22

STARDUST AMSTRAD DISCO

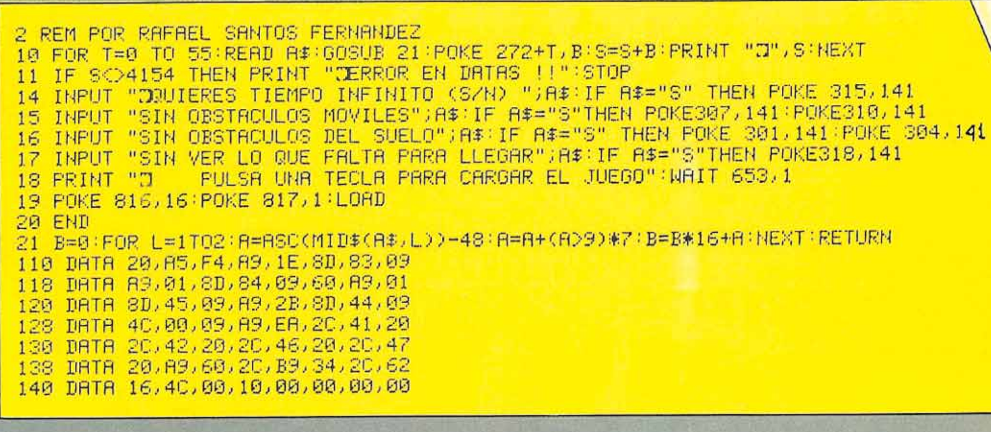
```
10 MEMORY 5999
20 MODE 0:BORDER 0
30 FOR a=0 TO 15:READ y:INK a,y:NEXT a
40 LOAD"topo.bin",6000
50 CALL 6000
60 LOAD"marcador.dat",8000
70 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a:
INK i,a:NEXT
80 LOAD"scr.scn",49152
90 LOAD"star1.dat",14100
100 LOAD"lddisc",41538
110 MODE 2:LOAD"star1.bin",49152
120 LOAD"ubica1.cm",7500
125 POKE 49152+3344,1:POKE 49152+12510,2
4:POKE 49152+12511,236:POKE 41656,0
130 CALL 7500
140 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,
3,6,0,0
150 DATA 0,0,1,2,5,11,20,10,13,26,3,6,15
,24,9,18
```



CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Amstrad cinta: Micromanía 31, pág. 55
MSX cinta: Micromanía 31, pág. 55

METROCROSS

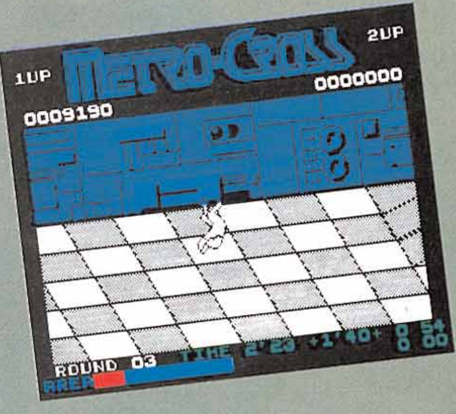
COMMODORE



```
2 REM POR RAFAEL SANTOS FERNANDEZ
10 FOR T=0 TO 55:READ A$:GOSUB 21:POKE 272+T,B:S=S+B:PRINT "J",S:NEXT
11 IF S<>4154 THEN PRINT "JERROR EN DATAS !!":STOP
14 INPUT "JQUIERES TIEMPO INFINITO (S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE 315,141
15 INPUT "SIN OBSTACULOS MOVILES";A$:IF A$="S"THEN POKE307,141:POKE310,141
16 INPUT "SIN OBSTACULOS DEL SUELO";A$:IF A$="S" THEN POKE 301,141:POKE 304,141
17 INPUT "SIN VER LO QUE FALTA PARA LLEGAR";A$:IF A$="S"THEN POKE318,141
18 PRINT "J    PULSA UNA TECLA PARA CARGAR EL JUEGO":WAIT 653,1
19 POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
20 END
21 B=0:FOR L=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXT:RETURN
110 DATA 20,A5,F4,A9,1E,8D,83,09
118 DATA A9,01,8D,84,09,60,A9,01
120 DATA 8D,45,09,A9,2B,8D,44,09
128 DATA 4C,00,09,A9,EA,2C,41,20
130 DATA 2C,42,20,2C,46,20,2C,47
138 DATA 20,A9,60,2C,B9,34,2C,62
140 DATA 16,4C,00,10,00,00,00,00
```







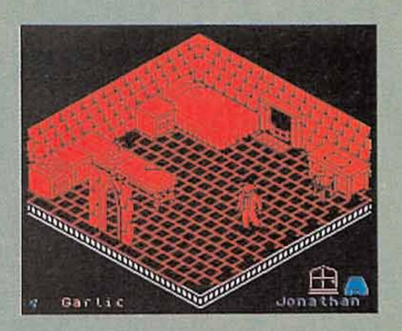
NOSFERATU

COMMODORE

```
10 REM *** NOSFERATU POR J.S.F. ***
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0TO37:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>4708THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"J=XXXX  ENEMIGOS INMOVILES (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE293,173
60 INPUT"X  TIEMPO SIN TRANSCURRIR (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE296,173
70 INPUT"X  ENERGIA INFINITA (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE301,173:POKE304,173
80 PRINT"XXINTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
90 WAIT1,56,49
100 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
110 DATA 32,165,244,32,165,244,169,35,141,7,207,169,1,141
120 DATA 8,207,76,71,206,169,96,141,211,121,141,149,75,169
130 DATA 234,141,129,107,141,130,107,76,3,48
```

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 22, pág. 55

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 22, pág. 54
MAPA: Micromanía 22, pág. 56.

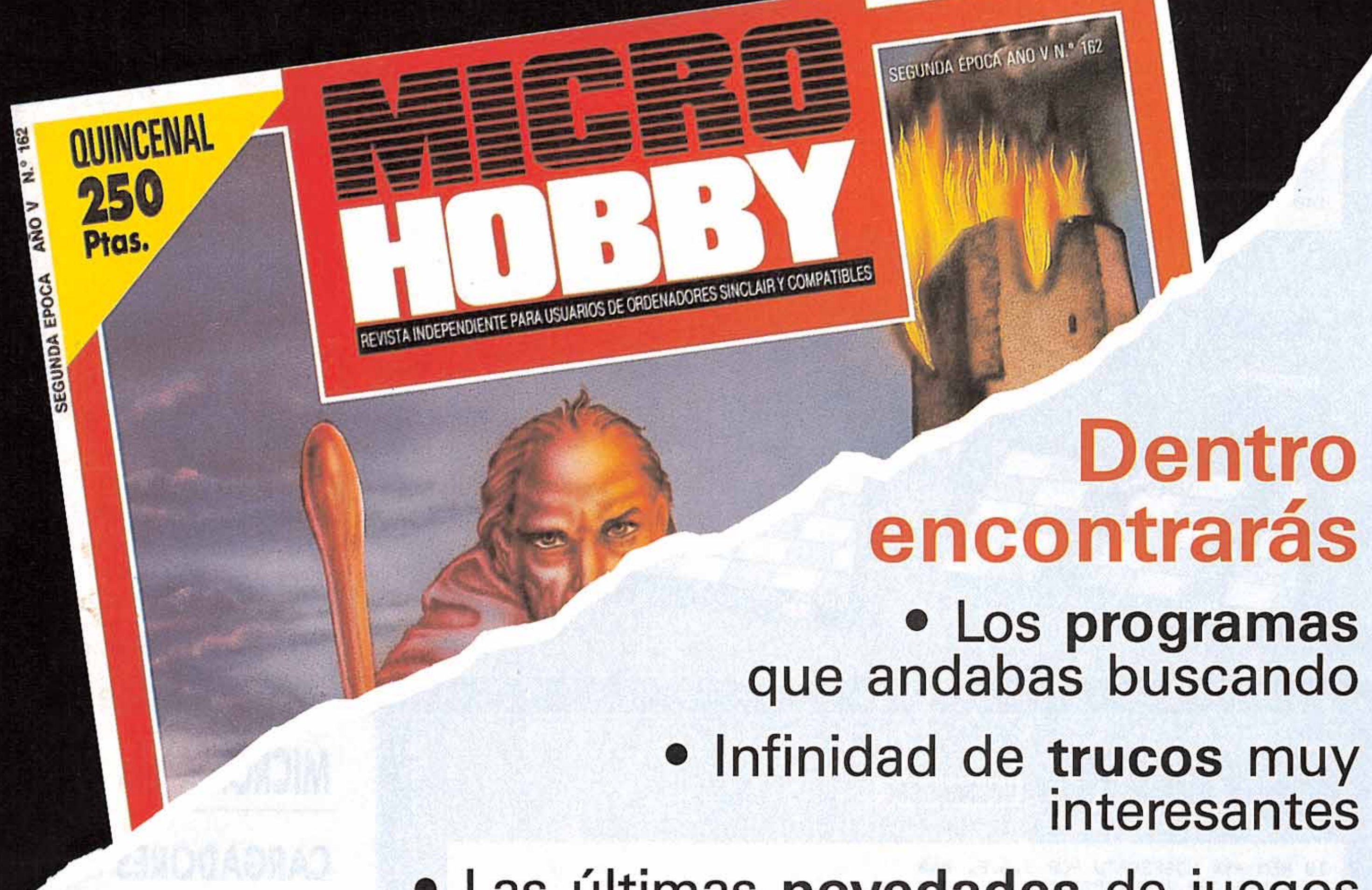


MICROMANÍA

CARGADORES

Si tienes algún cargador de vidas infinitas para las versiones originales de cualquier juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST o PC y quieres que te lo publiquemos en la sección de cargadores, envíanoslo. Si es seleccionado recibirás a cambio un premio en metálico de 3.500 ptas. Indicando en el sobre REFERENCIA CARGADORES e incluyendo tu nombre, dirección y teléfono, para que podamos ponernos en contacto contigo. Por favor juega limpio y envíanos sólo tus propios cargadores.

CADA 15 DÍAS EN TU KIOSKO

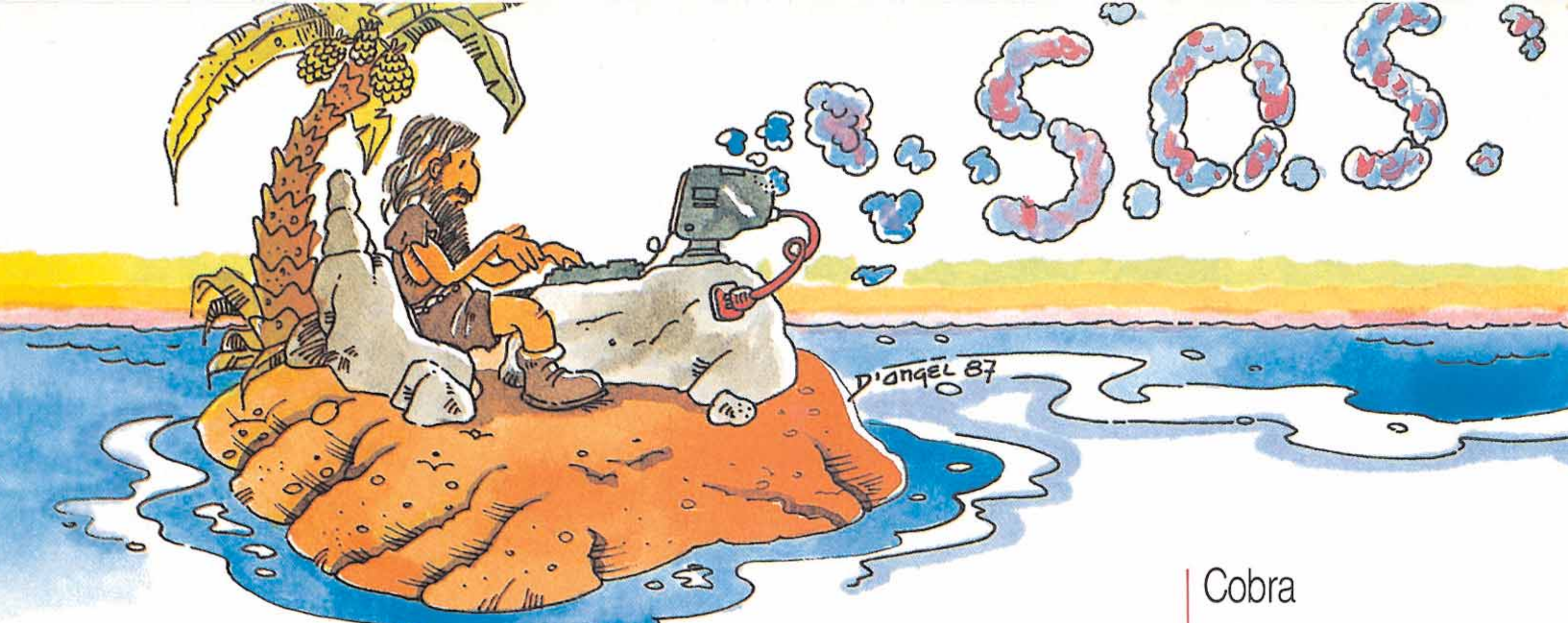


Dentro encontrarás

- Los **programas** que andabas buscando
- Infinidad de **trucos** muy interesantes
- Las últimas **novedades** de juegos comentados exclusivamente para ti
- Los **lenguajes** estudiados y explicados para que tú los utilices

ESTO Y MUCHO MAS CADA 15 DÍAS EN TU REVISTA PREFERIDA

No te lo pierdas



Camelot Warriors

MSX

Me gustaría que me respondiesen a la siguiente cuestión:

En el juego Camelot Warriors, cuando cojo la cocacola e intento dársela al dragón, me mata éste, o bien lo hace el búho al saltar; también me mata la llama roja al saltar. ¿Qué debo hacer?

Fco. Javier Palma Gómez
Huelva

Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el dragón. Así conseguirás subirte a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al dragón y matarle con la espada.

Aventuras conversacionales

COMMODORE

Soy poseedor de un C-64 y quiero que me aclaren unas dudas que tengo con ciertos juegos conversacionales:

1. ¿Cómo se sale de la prisión en el Robin of Sherwood?

2. ¿Qué hay que hacer en el Hobbit para abrir la puerta mágica del bosque? ¿Dónde se encuentra exactamente el anillo en las grutas?

César Sánchez
Barcelona

1. Para salir de la prisión, hay que teclear las siguientes frases:

CLIM ON SOMEBODY'S SHOULDERS

GRAB AN ANKLE, STRANGE SOMEONE

LOOK FOR A SWORD AND USE IT TO UNDO A BOLT

2. La puerta mágica se encuentra en Elvis Clearing hacia el Este. Se abre poniéndose el anillo mágico y examinando la puerta.

El anillo se encuentra en el Dark Stuffy Passage, que es un enorme laberinto. Por eso es muy difícil determinar dónde se encuentra exactamente el anillo. Para recogerlo, lo más fácil es poner en una sola línea lo siguiente:

E.UP.S.SE.TAKE RING, y luego dejarnos atrapar por un goblin que nos lleve al Goblins Dungeon.

De todas formas, en el especial número 2 de MICROMANÍA encontrarás el mapa y las claves de este juego, que sirven tanto para Spectrum como para Commodore 64.



Arcana, Dragon's Lair

COMMODORE

1. En el juego Arcana sólo logro entrar por la última puerta que está a la izquierda, y aunque encuentro una llave no logro abrir las demás, ¿qué hay que hacer para abrirlas?

2. En la tercera fase del juego Dragon's Lair, sólo me subo a la primera cuerda, pero no sé cómo saltar a la segunda.

Gonzalo Aguilera Martínez
Ávila

1. Al principio del juego, sólo se puede entrar por la última puerta de la izquierda. Pero, una vez encontrada la llave que mencionas, podrás entrar en la siguiente puerta, la segunda empezando por la izquierda.

2. Usando el botón de disparo en el momento oportuno, conseguirás que Dirk salte a la siguiente cuerda. Si no lo haces en el momento justo, también saltarás, pero al vacío.

Game Over

SPECTRUM

1. Me gustaría que me explicarais cómo se pueden pasar, los robots que aparecen al final de la primera fase.

2. Hasta ahora en todas vuestras revistas, desde el n.º 20, menos el 22, he visto POKES para este juego, pero todos eran para Amstrad. Me gustaría que me mostrarais algunos POKES para Spectrum 48 K de vidas infinitas, y si es posible, para que no aparezcan las minas.

Roberto Urda Bustos
(Madrid)

1. Para pasar esos robots sólo tienes que dispararles bombas antes de que te disparen ellos a ti, esto puede resultar algo difícil al principio, pero como siempre tras unos pocos intentos lograrás pasarlo.

2. En el número 30 de la revista en la sección «Código Secreto», ha aparecido un cargador con el cual se consigue que las minas no te hagan ningún rasguño, que tengas vidas infinitas y que puedas despilfarrar tranquilamente tus bombas sin temor a que se te acaben.

Cobra

AMSTRAD

1. ¿Cuál es la misión del Cobra?

2. ¿Han publicado en algún número un cargador para el Barbarian?

3. ¿Cómo se pasa en el Camelot Warrior una habitación con una lechuza, un dragón que lanza fuego y un promontorio?

4. ¿Tiene final Ikari Warriors?

Carlos Losada García
(Madrid)

1. La misión de Cobra es deshacerse de los malos de cada fase, comerse las hamburguesas de cada fase (que te proporcionarán facilidades) y encontrar a la chica. Al final de la 3.ª fase debes cargarte al jefe de los enemigos que sale de la alcantarilla. Luego, se repite todo.

2. No, se intentará.

3. Después de haber cogido el objeto de la fase en que te encuentras, saltas al promontorio y te posas en la base, con lo que el dragón no echará fuego y podrás continuar.

4. Sí, tiene un final largo y costoso que te llevará a un desenlace fantástico.

Short Circuit

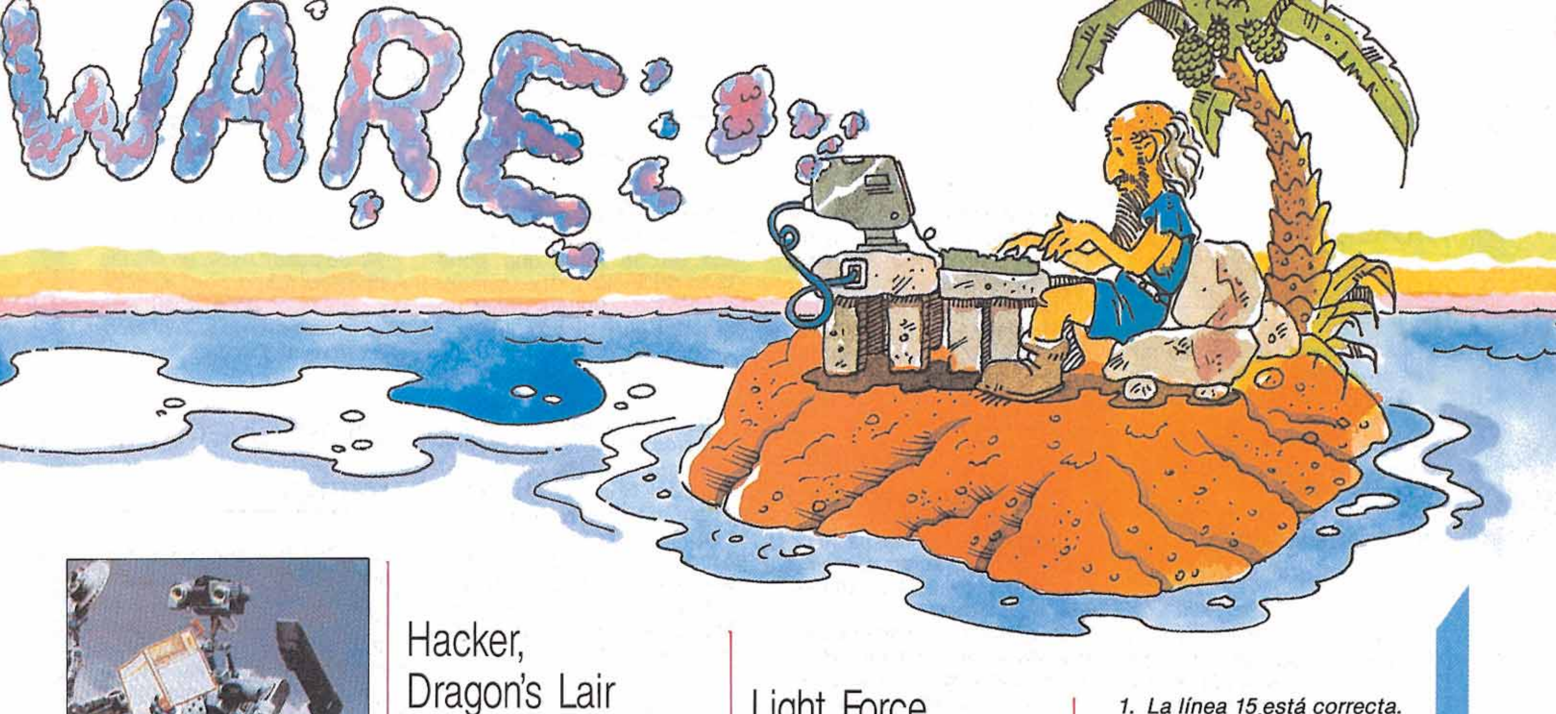
SPECTRUM

1. En el «Short Circuit», ¿cómo se puede utilizar el Jump Hard y el Lazer-Circuit? ¿Puedo con el Jump Hard burlar a los robots? ¿Si se activa, en qué unidad de RS-232 se hace? ¿Para qué sirven otros objetos como el papel, el clip, etc?

2. En el «Misterio del Nilo» la pantalla 7, donde hay un pozo y un mortero, ¿cómo se mata al soldado del tejado?

3. Me gustaría saber los pasos para terminar «The Great Scape».

4. ¿Cómo se pasa a la pan-





talla n.º 3 en el juego «The Goonies?

Antonio Merchán (Madrid)

1. Para utilizar el Jump Hard, tienes que tener el programa Jump cargado y con estos dos llegar a una segunda zona de alta seguridad. En la siguiente pantalla a la del robot te encontrarás con una pantalla en la que hay tres robots, en el número 3 está el láser, que podrá ser utilizado en cualquier momento.

Sin el Jump Hard no podríamos pasar la pantalla del robot.

Todos los demás objetos tienen funciones específicas como por ejemplo el cigarrillo con el que podremos apagar el sistema de alarma.

2. Para matar al soldado del tejado tendrás que tener solamente buena puntería.

3. En el «The Great Scape» lo que tienes que hacer es escaparte de la prisión, para ello utiliza los objetos que encuentres y cuando los hayas utilizado todos sólo tienes que escaparte. En el número 18 de MICROMANÍA encontrarás un «Patas Arriba» completo de este juego.

4. Para pasar a la tercera pantalla deberás coger la llave colgándote de la barra, cuando cojas la llave se abrirá un hueco en la pared por el cual puedes pasar.

Hacker, Dragon's Lair

COMMODORE

1. En el juego Hacker, ¿qué hay que hacer para que el espía de Río de Janeiro te dé el trozo del documento?

2. En el juego Dragon's Lair, ¿qué hay que hacer en la tercera pantalla?

1. Cuando el espía de Río de Janeiro nos diga: «¿Qué me puede ofrecer usted por mi parte del documento?», deberemos darle «The deed to a swiss chalet»; las escrituras de un chalet suizo. A lo que responderá simpáticamente: «Sí, deme eso».

2. En esa pantalla hay que ir saltando de cuerda en cuerda, usando el botón de disparo. Hay que hacerlo en el momento justo, cuando la cuerda esté en el punto más cercano a nosotros.

Ghosts'n Goblins

AMSTRAD

En el juego Ghosts'n Goblins sigo las instrucciones para introducir pokes: cargo el programa con Merge "" y cuando aparece el mensaje Ready, hago un List y aparece un listado de 90 líneas, pero no aparece ninguna sentencia Call, con lo cual no se dónde colocar los pokes. ¿Qué debo hacer?

Manuel Marjón Tizón (Baleares)

Lamentamos decirte que en tu copia es imposible colocar los pokes, puesto que el programa se autoejecuta (instrucción Run"!Code"). La única solución que se nos ocurre es utilizar un interface tipo multiface para colocar los pokes directamente.

Light Force

SPECTRUM

1. Me complacería mucho si me dijeran dónde ha aparecido el cargador para el juego «Light Force».

2. En la sección de «Patas Arriba» de la revista n.º 21 apareció el juego «El Misterio del Nilo». AL volcar el Código Máquina del listado 2 en la dirección 65450 me pone el mensaje de: «ESPACIO DE TRABAJO», y, si lo vuelco en la dirección 40000 no lo pone, pero al terminar de cargar el juego con el cargador puesto, las vidas infinitas no funcionan, pero las balas infinitas sí. Lo he revisado varias veces y sigue sin funcionar. Tengo un Spectrum 128 K.

Francisco Campos Olivas (Madrid)

1. No ha salido publicado ningún cargador de dicho juego, pero aquí tienes un POKE para conseguir vidas infinitas, POKE 40725,0.

2. Ese cargador y esas instrucciones para utilizarlo están hechas para Spectrum 48 K, por los propios programadores del juego, y por lo tanto no valen para tu ordenador, si no lo utilizas en el modo 48 K.

Gauntlet

MSX

1. Al teclear la línea 15 del cargador del juego Gauntlet que publicasteis para mi ordenador, me sale "sintax error". ¿A qué puede deberse?

2. En el mismo cargador supongo que por problemas de imprenta, no se lee bien la línea 35. ¿Podríais repetírmela?

Luis Gómez (Barcelona)

1. La línea 15 está correcta. Sólo se nos ocurre que tal vez el error que cometes al teclearla sea confundir los ceros de &HE300.

2. La línea 35 es la siguiente: 35 IF INKEY$ = "" THEN GOTO 35

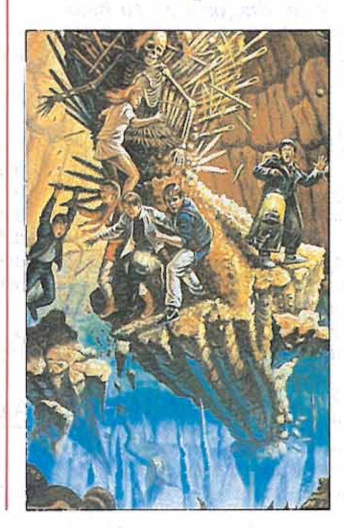
The Goonies

AMSTRAD

¿Qué hay que hacer en la 2.ª pantalla del juego The Goonies?

Juan Diego Artigas (Madrid)

La 2.ª pantalla de este juego (para que nos entendamos, la de las tuberías) requiere la colaboración de ambos personajes para poder abrir y cerrar las llaves de paso correspondientes, con ello conseguiremos romper la tubería y hacer un agujero (en la parte superior derecha) por el que podremos pasar de pantalla. Para más información sobre este juego te remitimos a MICROMANÍA n.º 13.





Pokes

MSX

1. ¿Cómo se ponen los pokes en el MSX?
2. En el Livingstone, ¿hay algún truco para empezar en la pantalla que quieras? ¿Hay algún poke para el Livingstone de vidas infinitas?
3. ¿Por qué no hay muchos juegos para el MSX?

Rafael Páez Valle (Málaga)

1. Para poner los pokes en el MSX puedes utilizar los cargadores que vienen en la revista o hacerte uno. Un cargador es un programa que carga el juego sin ejecutarlo, sustituye ciertos datos de éste (los pokes) y lo inicia.
2. En cuanto al Livingstone la solución no puede ser más sencilla:
SCREEN 1: CLS: PRINT "OPERA": BLOAD"CAS:",R
3. Por otra parte no es cierto que haya pocos juegos MSX sino que normalmente éstos son específicos del standard. De lo que quizá sí podríamos quejarnos es de que hay pocos juegos comunes a los del resto de ordenadores.

Game Over

SPECTRUM

Cuando se llega al final de la segunda parte de este juego, ¿qué es lo que hay que hacer?

Javier de Miguel Villa (Madrid)

Lo último que hay que hacer en el Game Over es luchar a bombazo limpio contra una especie de dragón que se halla entrando por la puerta secreta del lago que hay en la entrada del palacio.

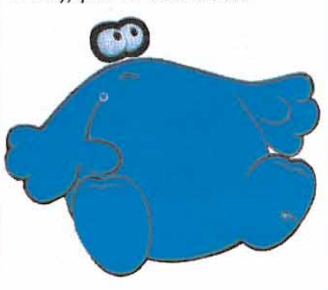
Nonamed

SPECTRUM

1. En el Three Weeks in the Paradise, ¿cómo llego a coger el agujero en la pantalla helada? Llego hasta ella con la menta y por mucho que lo intento no lo puedo coger.
2. En «Nonamed», ¿cómo se llega al mago?
3. En «Trap Door», ¿cómo se ponen los gusanos en la lata?
4. Podríais decirme cuáles son los pokes de vidas infinitas o de inmunidad de los siguientes juegos: Olli and Lisa, Mag Max, Feud, Future Knight, Arkanoid, Howard the Duck y Space Harrier.
5. ¿Cómo podría conseguir contra reembolso los números atrasados de MICROMANÍA ESPECIAL?

Isidro García

1. En la pantalla helada hay un hueco marcado, colócate en él y empuja el joystick hacia delante, la habitación cambiará de color y se verá el agujero que debes coger.
2. El mago está en el último piso de todos. Para subir de piso en este juego se utilizan una especie de cuerdas, pues bien, para subir al último piso (observarás que no hay ninguna cuerda), tendrás que trepar por una de las columnas y cuando estés arriba dirigirte a la derecha, allí verás al mago.
3. Primero tienes que coger la lata, que está en el cuarto trastero, luego, dirigirte a la trampilla, abrirla, y gusano que salga, gusano que será tuyo. Después deberás hacer subir la lata (con un gusano como mínimo), por el ascensor.



4. Rebuscando en nuestros archivos hemos conseguido algunos de los pokes que nos pides:
Mag Max
Inmunidad: 50233,195
50234,229
50235,195
Feud
Vidas infinitas: 47190,201
44186,0
49043,7
49210,201
5. Para conseguir los números atrasados de MICROMANÍA, ponte en contacto con nuestro departamento de suscripciones. El teléfono lo encontrarás en la página donde aparece el sumario.

Arkanoid

AMSTRAD

Tengo un problema con los pokes del Arkanoid. Los pokes no funcionan y sale lo siguiente en pantalla «Memory full in...» (en la línea que pone «Load Arkanoid»). Mi ordenador es un 6128. ¿Podéis poner un cargador para disco?

Julián Berbís Cánovas

Tu problema se reduce a que la versión disco de este programa se autoejecuta, por lo cual es imposible colocar los pokes ni cargarlo con la instrucción Load"", puesto que comienza en una posición de memoria muy baja, de ahí el error Memory full. Próximamente, publicaremos el cargador para disco de este juego.

Fist II

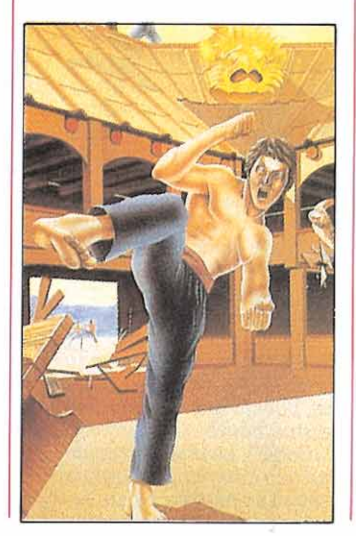
COMMODORE

1. ¿Cómo se utilizan los pergaminos, y para qué sirven?
2. En una de las cataratas nuestro hombre no cae, ¿a qué se debe esto?

Podríais poner este juego en la sección «Patas Arriba».

Alberto Bermúdez (Barcelona)

1. Los pergaminos han de ser activados, llevándolos a los templos de meditación. Sirven para distintas cosas, según el pergamino, pues existen 8 ó 9 de ellos. Algunos sirven para derribar grandes obstáculos (como árboles), otros para poder sobrevivir en las catacumbas, otros para poder nadar sin ahogarnos, según las instrucciones del juego.
2. Se debe a un lamentable fallo de programación. Al llegar al final de la catarata, el personaje no cae y se queda suspendido en el aire.
No se puede hacer un «Patas Arriba» del juego, porque, debido a ese error, no es posible visitar escenarios nuevos ni recoger otros pergaminos.



Game Over

AMSTRAD

1. ¿Qué hay que hacer con Game Over 2? ¿Habéis publicado algo sobre este juego (cargadores, mapas...)?
2. ¿Tiene final el juego Gauntlet? Si es así, ¿cuántos niveles tiene aproximadamente? ¿Habéis publicado el cargador para Amstrad?

Pablo Galán Albala (Madrid)

1. En la segunda fase de Game Over tienes que coger el escudo mágico, situado en el piso más alto del Palacio Imperial, una vez que lo tengas, entra en los aposentos subterráneos del palacio (2.ª abertura en el suelo) para entablar combate con la mismísima Grema. El mapa y la historia del Game Over lo encontrarás en el n.° 20 de MICROMANÍA y los pokes en el n.° 23 en la sección «Código Secreto».
2. En teoría, el Gauntlet tiene final; decimos en teoría, porque recorrer sus aproximadamente 150 fases es prácticamente imposible. Si de todos modos quieres intentarlo en el n.° 20 de MICROMANÍA encontrarás el cargador para Amstrad.

Two on Two

COMMODORE

Tengo el Two on Two de Commodore 64 y no consigo que al final del partido salgan las estadísticas de tiro así como que ponga quién ha sido el máximo encestador del partido entre otras cosas.

No sé si es porque el juego es en cinta.

Daniel Puchol Bogani (Madrid)

Al parecer, esas características del juego sólo aparecen en la versión de disco, pues en efecto, no hay manera de sacar los porcentajes ni las estadísticas de juego.

¡Algo grande va a ocurrir en Marzo!

